

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№7
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

THIEF
DEADLY SHADOWS

Grand Theft Auto: San Andreas

из Пос-Франциско
в Сан-Анжелес

EURO 2004 Portugal

по газону не ходить

Devil Whiskey

о пользе крепких
напитков

Шерлок Холмс

и доктор с ним

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ:

Silent Hill 4: The Room, The Bard's Tale, Shrek 2, The Fall - Last Days of Gaia, Psychotoxic, Battle for Troy, To Serve and Command (Chain of Command), «Операция Silent Storm: Часовые», Starship Conquer, Euro 2004 Portugal, Thief: Deadly Shadows, Devil Whiskey, Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring, Grand Theft Auto: San Andreas

Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9007



07>

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, http: games.1c.ua

В тилу



Десятки моделей техніки: танки, бронеташини, пушки, мотоцикли та багато інше

Динамічне освітлення і тені дають графіку гри живою і насиченою

Ви можете завантажити і використовувати в бою будь-яку техніку, в тому числі ворожню

Откритый люк означает, что танк пуст: вы можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании - это резко повышает их шансы на успех в бою



Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта

Любой объект, расположенный на уровне, может раскрывать укрытия для боевых

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому

INTRO

Девиз этого журнала — «Купи «Шпиль!» — спаси волбата». Если вы купите этот журнал или уже купили, то вам теперь обязательно нужно спасти одного волбата. Вы ведь даже не догадываетесь, сколько несчастных волбатов постоянно содержится в неволе?

Нам так и видятся везде где только можно тушки несчастных животных, которых любили и лелеяли их друзья — канибары. Но после того, как злые охотники отняли у волбатов свободу, им приходится томииться в темных чуланах, и с тоски они погибают, так и не увидев настоящего леса.

Давайте остановим это чудовищное безобразие! Вы только представьте себе эту прекрасную картину — сотни и тысячи свободных волбатов на улицах вашего города или поселка! Вот наше светлое будущее. Теперь вы понимаете, как это на самом деле важно.

Блин, мы так сильно желаем освободить всех волбатов! Жаль только, что эти жарким летом нас не взяли в Партию Любителей Пива. У них пленарные заседания каждый вечер проходят, но нас не взяли. И в Конфедерацию за Бесплатное Кино и Поп-корн. Круглосуточно тоже. Еще мы рвались на Съезд группы «Маровой Канал 1 Мбит/с — В Каждый Дом!», но и туда нас не пустили. Сказали, что все места заняты.

Пришлось присоединиться к Движению За Освобождение Волбатов. Так что давайте сойдемся в едином экстазе, представив свободных волбатов, пока нас все же не примут в Ассоциацию Друзей Пива и Тяжелой Музыки...

Все-таки жизнь — очень несправедливая штука.



Содержание

Эхо планеты

| | |
|---------------------|-------|
| News+ | 2 |
| News - | 3 |
| Музыкальное чтение! | 4, 54 |
| Columbia Бразерс | 56 |

Девушка месяца

6

Ждем-с!

PC

| | |
|---|----|
| GTA: San Andreas | 12 |
| The Bard's Tale | 14 |
| The Fall — Last Days of Gaia | 16 |
| Psychotoxic | 18 |
| Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring | 20 |

Приставки

| | |
|-------------------------|----|
| Silent Hill 4: The Room | 22 |
|-------------------------|----|

To play or not to play

MegaGame

| | |
|-----------------------|---|
| Thief: Deadly Shadows | 8 |
|-----------------------|---|

PC

| | |
|---|----|
| Shrek 2 | 24 |
| «Операция Silent Storm: Часовые» | 26 |
| Euro 2004 Portugal | 28 |
| To Serve and Command (Chain of Command) | 36 |
| Battle for Troy | 38 |
| Devil Whiskey | 40 |

Ацтой

| | |
|------------------|----|
| Starship Conquer | 30 |
|------------------|----|

Акции

| | |
|----------------|----|
| Раздача слонов | 42 |
|----------------|----|

Чуваак!

| | |
|---------------------|----|
| 5 pizza и их обломы | 46 |
|---------------------|----|

Службачка

| | |
|-----------------------|----|
| В преддверии WCG 2004 | 48 |
|-----------------------|----|

Animania

| | |
|------------------------|----|
| О девочке в кроссовках | 50 |
| Новости аниме | 52 |
| Создавая мультфильм... | 53 |

Железный бум

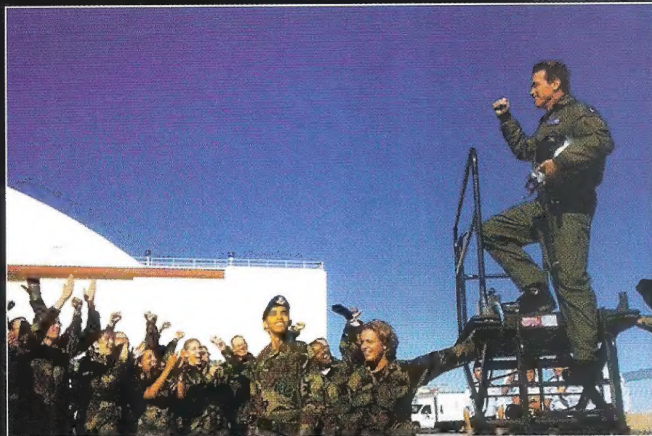
| | |
|-----------------------------|----|
| Магеллан без пролива | 58 |
| Не подскажите, который час? | 60 |
| Навороты Radeon 9550 | 62 |

Tips&Tricks

| | |
|---------------|----|
| Cheats + Hits | 64 |
|---------------|----|

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (в вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



— Ну вы то знаете, кто настоящий командос?
— Да, господин губернатор!

Переселение душ по-военному

Буквально на днях — в прошлом декабре — Eidos мамой клялась, что «никада-никада» она больше не будет делать продолжения игры Commandos. Теперь, спустя понты делов (каких-то несчастных полгода), она говорит: «Э, да мы имели в виду стратегическое командное Commandos!», — и поручает Pyro Studios сделать Counter-Strike на основе Commandos. Причем сразу для трех платформ — ПК, PS2 и Xbox. В общем, теперь наши любимые герои объявятся в игре жанра «тактический шутер».

Чем тактический шутер отличается от просто шутера? Хм. Разработчики опять же мамой кланутся, что игра не будет похожа на кваку, не будет похожа на контру, не будет похожа ни на что, и игрок сможет переключаться между тремя своими ипостасями, выбирая их по мере необходимости. То есть если вдали сидит злой татаро-монгольский иговец, то мы вселяем в тело Снайпера и бьем злодея палками по голове. Если нужно куда-то проникнуть и сделать что-то плохое исподтишка, то переключаемся на Шпиона и вперед, за вражескими секретами.

Интересно, что будут делать два других чара в партии (по-другому назвать их сложно) — когда игрок включает одного из трех, два других, вероятно, будут брать под контроль ИИ. Если так — то это плохо.

А ничего другого в голову не лезет.

В игре будет не только куча миссий и кампаний, но и мультиплеер. Мы задали вопрос оракулу, когда же выйдет эта игра, но оракул сказал: «Все течет, и река тоже», — отвернулся и заснул. Так что будущее более чем расплывчато.

Во славу Legion'a

Самый везучий наш автор — это Legion. Но в то же время Legion — проклятие для девелоперов. О какой бы планируемой игре он ни написал, она тут же накрывается белой простыней и начинает ползти в сторону городского кладбища. Сначала это была Full Throttle: Hell on Wheels. Потом еще пара игр. После этого — «Четыре всадника Апокалипсиса» и SPECNAZ. Но движимый смутными сомнениями главный редактор не поверил слухам о том, что два последних проекта

закроются, и поставил «ждем-сы» в номер. И не ошибся! Проклятие Legion'a больше не действует!

Первым зашевелился очеченевший было труп The Four Horsemen of the Apocalypse, в которую попытались вложить последние капли собственной души и крови 3DO. После кончины 3DO наконец-то объявился проект Four Horsemen Entertainment L.L.C., выкупивший права на разработку и издание игры. Так что 1:0 в нашу пользу.

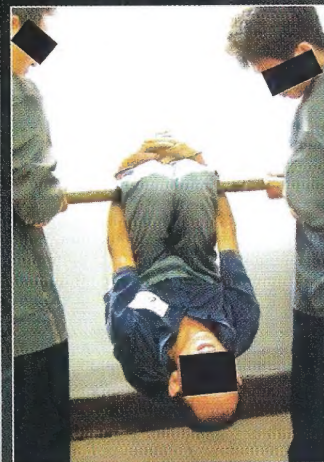
После этого зашевелился и SPECNAZ, чуть было не записанный в списки безвременного усопших. Более того, российское издательство «Новый Диск» купило права на издание SPECNAZ: Project Wolf на русском языке в странах СНГ. Так что таблеточки помогли, и прибегать к трепанации черепа и переливанию крови не пришлось.

Период полураспада мозга-2: преступление и наказание

Как сообщила компания-разработчик «халвы» Valve Software... Ну, вы уже поняли. Людей, которые украли исходники Half-Life 2, поймали. Да, трудно сказать, сколько ущерба нанесла атака сети компании Valve, в результате которой исходники игры стали достоянием общественности. И такую бяку сделал не один человек, а группа злоумышленников. Так вот, имена злоумышленников уже известны (но не разглашаются по

старой доброй традиции, заведенной в полиции), и некоторые из них уже рассказывают, как, зачем и для кого они украли коды.

Интересно было бы узнать, правда ли, что среди преступ-

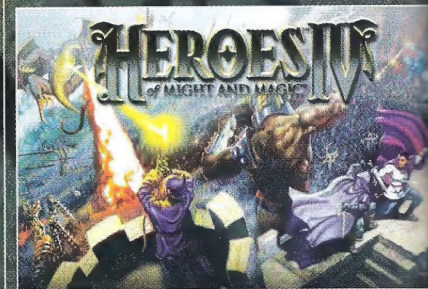


Большую помощь в расследовании дела о похищении кодов оказали информаторы

ников все — россияне, или же это был полный прогон. Потому что столько грязи, вылитой в игровых форумах на головы любителей шары из России, нужно или смывать достоверной информацией, или... Если это правда, то... Ну... Ладно.

Герой Меча и Магии снова в бою

Всплыл основатель New World Computing по имени... Это имя известно многим.



Да, это сам великий и ужасный Джон ван Канегем. Он получил должность продюсера будущей онлайн-игры в компании NCsoft. На этом новость кончается, а мы додумываем свое: наверное, этот проект будет... Онлайн-овым! И он будет... крайне... интересным! Игра должна получиться... хорошей. Скорее всего. Вот.



После похищения кодов Half-Life 2 была организована рабочая группа из опытных агентов



Не закрывайте Interplay!

Interplay все еще кидается копытами

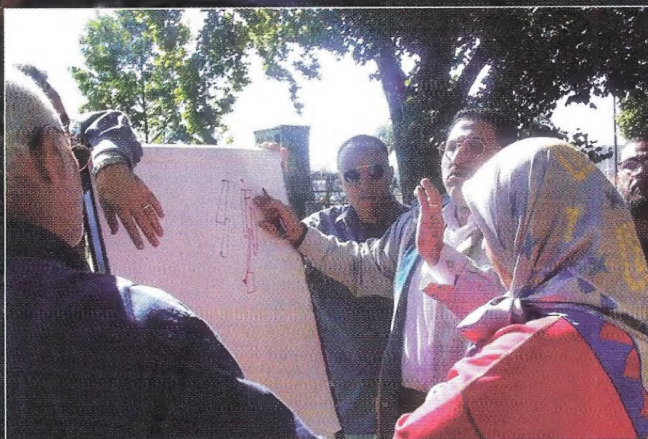
Interplay продолжает барахтаться. Вся ситуация с этой компанией похожа на тонущий корабль с гантелями — вот в корабле появилась дыра, вот потекла туда вода, вот корабль уже накрыло... И тут через дыру выпадает несколько гантелей, и корабль всплывает, пуская во все стороны грязную воду из трюма. С Interplay та же ситуация: уже вроде бы закрылись, и тут происходит нечто, что заставляет думать, что фирма, в общем-то, не закроется. Но трюм Interplay полон гантелей и грязи. Чистить надо.

Последние новости — отцы компании выплатили часть зарплат своим сотрудникам, и осталось выплатить только внешние долги или реструктуризировать их, чтобы не закрыться окончательно. Но где взять денег? Вопрос на кучу денег.

На данный момент компании нужно раздобыться с арендой здания (долгов скопилось — мама, не горюй!), с выплатой разных других задолженностей и еще с кучей денежных вопросов. Тут надо найти человека, который вкинет конкретные деньги в увядающую компанию и возродит ее. На такое чаще всего способны только те, кто изначально дал денежку на открытие проекта.

Но в этом и заключается самый большой прокол: Titus Interactive, которая некогда породила Interplay, тоже... того... В смысле, чувствует себя довольно плохо. Пока

об этом говорит только то, что акции компании более не торкуются на рынке ценных



Панове! Ну вы видите, мы никак не укладываемся в график?!

бумаг. В капиталистическом мире это означает предсмертное состояние.

Долгий ящик

Европейское подразделение компании Atari заявило со всей ответственностью, что игрушки, которые они грозились выпустить чуть ли не на днях, будут отложены. Повторяю, европейское подразделение. Не Atari — только ее европейское подразделение. Так что не все потеряно, ведь неисповедимы пути вараза.

Но все же давайте хоть упомянем те игры, которые отложили. Первой выйдет Chris Sawyer's Locomotion (теперь датой выхода игры значится середина сентября) — игра, которую никто, по большому счету, особо не ждет. В первой половине октября выйдет Shadow Ops:

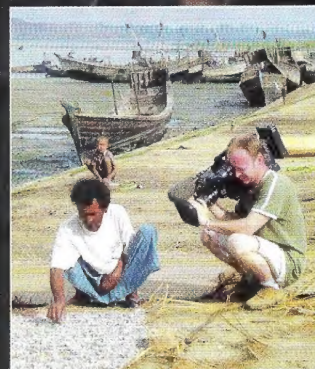
Red Mercury. В начале ноября увидят свет Axis & Allies: RTS и RollerCoaster Tycoon 3.

«Пираты» Сида Мейера (Sid Meier's: Pirates!) выйдут двумя неделями позже, а долгожданный проект Driv3r появится не знамо когда: то ли осенью, то ли зимой.

Такие же приколы обнаружались на сайте Lucas Arts. Скорее всего, будет отложена не только игра Star Wars: Republic Commando (время выхода перенесено с осени на зиму), но и более чем ожидаемая Knights of the Old Republic 2. Второй KOTOR увидит свет не раньше февраля следующего года.

Киноад-на-Земле откладывается

Как известно, больше года назад id Software продала права на экранизацию игры Doom компании Warner Brothers. Теперь WB, подписавшая было договор, после слишком долгих раздумий лишилась этого права, и поклонники Doom пока останутся без фильма по мотивам любимой игры на неопределенное время. Ходят самые разные слухи: то говорят, что права купила одна студия, потом — что другая, а один наш знакомый после ящика пива проболтался, что видел, как права на экранизацию легендарной игры купила сту-



В целях экономии марсианские пустыни будут снимать в странах Юго-Восточной Азии

дия им. Довженко. В общем, разговоров пока больше, чем дела. И это последняя плохая новость на сегодня.

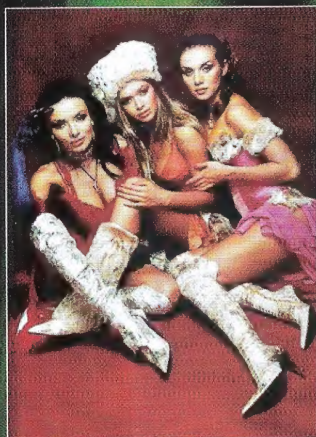
КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ПРОДАЖА В КРЕДИТ

г. Киев,
м. "Берестейская",
проспект Победы, 80/57.
Тел.: 456-7192
E-mail: office@alfa-mr.kiev.ua

Массовые роды

Группа «ВИА Гра» отличается общей нестабильностью — кроме того, что во время показа их клипов по телевидению в металлопрокатном цехе Пулупинского завода резко вырастает травматизм, так еще и девушки в группе постоянно меняются, вызывая головокружение. И, как они говорят, это не для того, чтобы ввести в заблуждение настоящих мажор из металлопрокатного цеха, а по уважительным причинам. Теперь «ВИА Гра» испытала на себе очередные кадровые перестановки: вместо вокалистки Анны Седаковой



вой на сцену выходит Светлана Лобода. Вот так вот. Вы поняли, о ком идет речь? Если нет, то мы вам не поможем.

Но по сообщению пресс-службы коллектива, Анна ушла в декретный отпуск и должна родить в ноябре. Что касается новой вокалистки, то Светлана имеет музыкальное образование, а до появления в группе «ВИА Гра» участвовала в украинском мюзикле «Экватор» (это название нам знакомо). Анна Седакова — третья участница коллектива, ожидающая прибавления в семействе: Вера Брежнева возникла в группе уже после появления на свет ребенка, а Надежда Грановская покидала «ВИА Гру» на время рождения чада, после чего вернулась в коллектив.

Не шуми, старик!

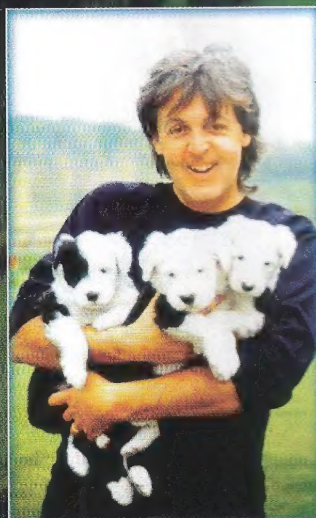
Ветерану сцены сэру Полу Маккартни пришлось значительно убавить громкость звука во время своих репетиций предстоящего европейского тура. Жители близлежащих домов обратились с жалобой на слишком



Прошлая студия не выдержала громких звуков

громкий звук, исходящий из здания Millenium Dome в Гринвиче, аренда которого обошлась экс-битлу в 250 000 фунтов — в нашей национальной валюте это больше трети лимона баксов. После того, как были проведены замеры шума, Пол согласился убавить мощность динамиков до 92 децибел — это несколько тише, чем звук взлетающего крейсера «Миссури».

Один из местных жителей, 67-летний Эрик Пемпертон, рассказал, что звук был настолько громким, что звенели стекла в его квартире. Он немедленно позвонил в полицию, и ему сообщили, что по соседству проходят репетиции Маккартни, на что добропорядочный пенсионер разразился тирадой о недопустимости подобного. По словам Эрика Пемпертона, ему вполне достаточно того, что



каждое утро его будит звук вертолета, когда сэр Пол прилетает на репетицию.

Наш совет: Эрик! Пока не поздно — продавай дом.

Боно бочком прокрался в сенат

Лидер ирландской рок-группы U2 Боно побывал на Капитолийском холме. Известный музыкант пришел в Конгресс США,

чтобы поблагодарить американских сенаторов за решение начать поставки в Африку дешевых незапатентованных лекарств от СПИДа. В своей речи Боно призвал законодателей не останавливаться на достигнутом и активнее включиться в борьбу с ВИЧ-инфекцией.

Перед началом выступления лидер U2 подшутил над Федеральной комиссией по коммуникациям, которая однажды вырезала слова Боно из американского телеэфира по цензурным соображениям. Боно изрек: «Я обещаю говорить



по делу и вести себя вежливо. Мое выступление подойдет для семейного просмотра. Ваша страна, ваши дети не услышат, насколько богат мой язык».

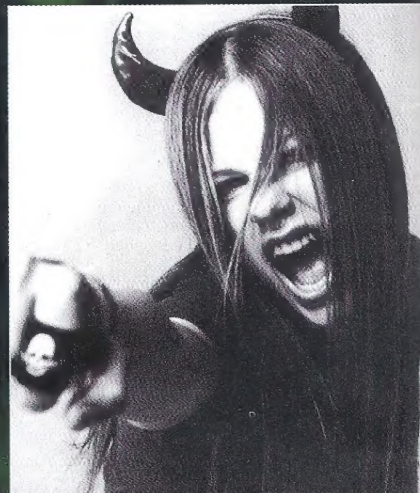
Да, Боно — добрая душа: а ведь мог и шашкой!

Аврил Лавин и семейное олигофрен-шоу

Пользуясь случаем, нам хотелось бы передать привет Васе Стрельникову. Спасибо за внимание. Теперь — к новостям олигофренов.

Американская полиция раскрывает новые детали расследования дела придурка, который не давал жить Аврил Лавин. Как оказалось, человеку, всеми законными и незаконными способами добивавшемуся встречи со своим кумиром (об этом мы уже писали), помогала его жена!

Как сообщалось, в апреле полиция Сизтла арестовала 30-летнего Джеймса Спиди. Он был обвинен в том, что забрасывал певицу письмами с угрозами, а также постоянно околачивался возле ее дома. В результате обыска в жилище



Спиди было найдено оружие и личные вещи Аврил. Позже он был выпущен под залог в размере пяти тысяч долларов.

Американские телерепортеры уже выяснили, что жена олигофрена не только не противилась его нездоровому увлечению, но даже помогала разрабатывать план действий, чтобы как можно ближе подобраться к Аврил.

Наверное, эта зараза передает половым путем...





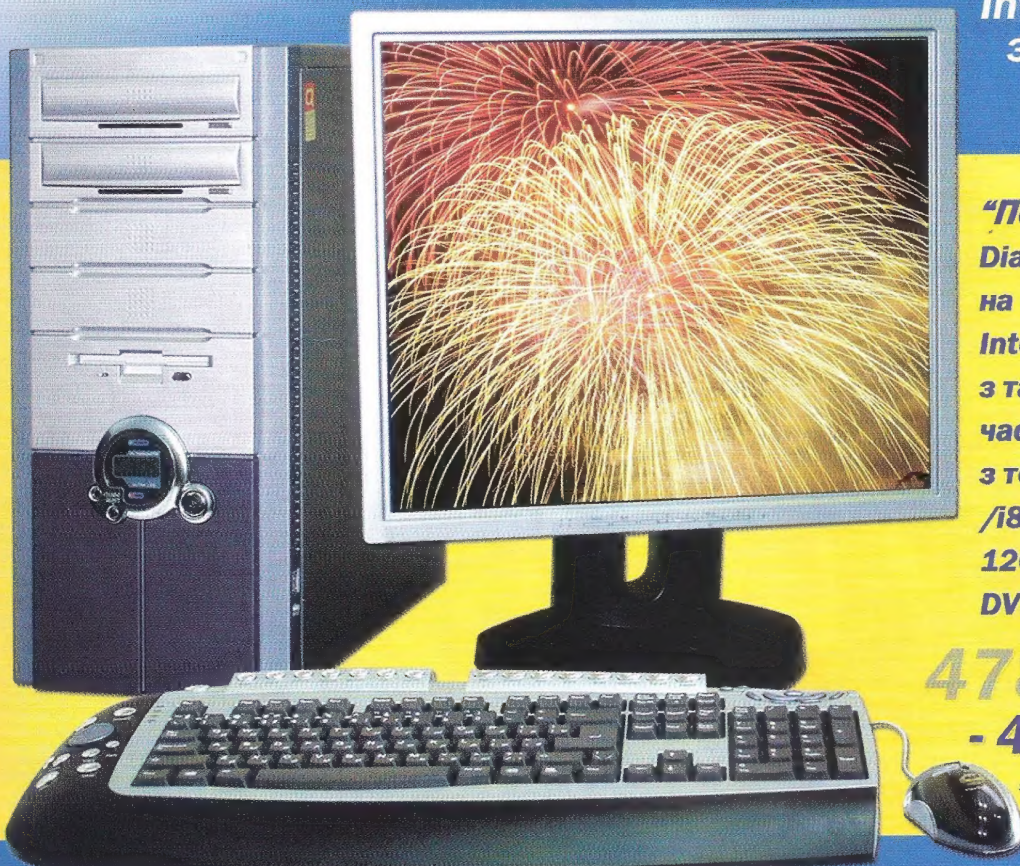
www.diawest.com

Святкуємо разом!

Комп'ютерний світ

Підвищіть ефективність, продуктивність та конкурентноздатність.

Використовуйте ПК, що виконує більшу
кількість задач одночасно.
Персональний комп'ютер
DiaWest на базі процесора
Intel® Pentium® 4
з технологією HT



"Потужний комп'ютер"

DiaWest 3001P

на базі процесора

Intel® Pentium® 4

з тактовою

частотою 3,0 GHz

з технологією HT P4-3.0

/1865PE/DDR512MB/

120GB/128MB/ATI 9600/

DVD+CD-RW/SB

4780

- 478 = 4302грн.

* - Ціна без вартості монітора.

* - з 1 червня до 31 липня

10 років!

НА ІТ ПРОДУКЦІЮ LG, ПРИНТЕРИ LEXMARK, КОМП'ЮТЕРИ DIAWEST 10% знижки!

Департамент комплексних проектів: т. 456-96-33

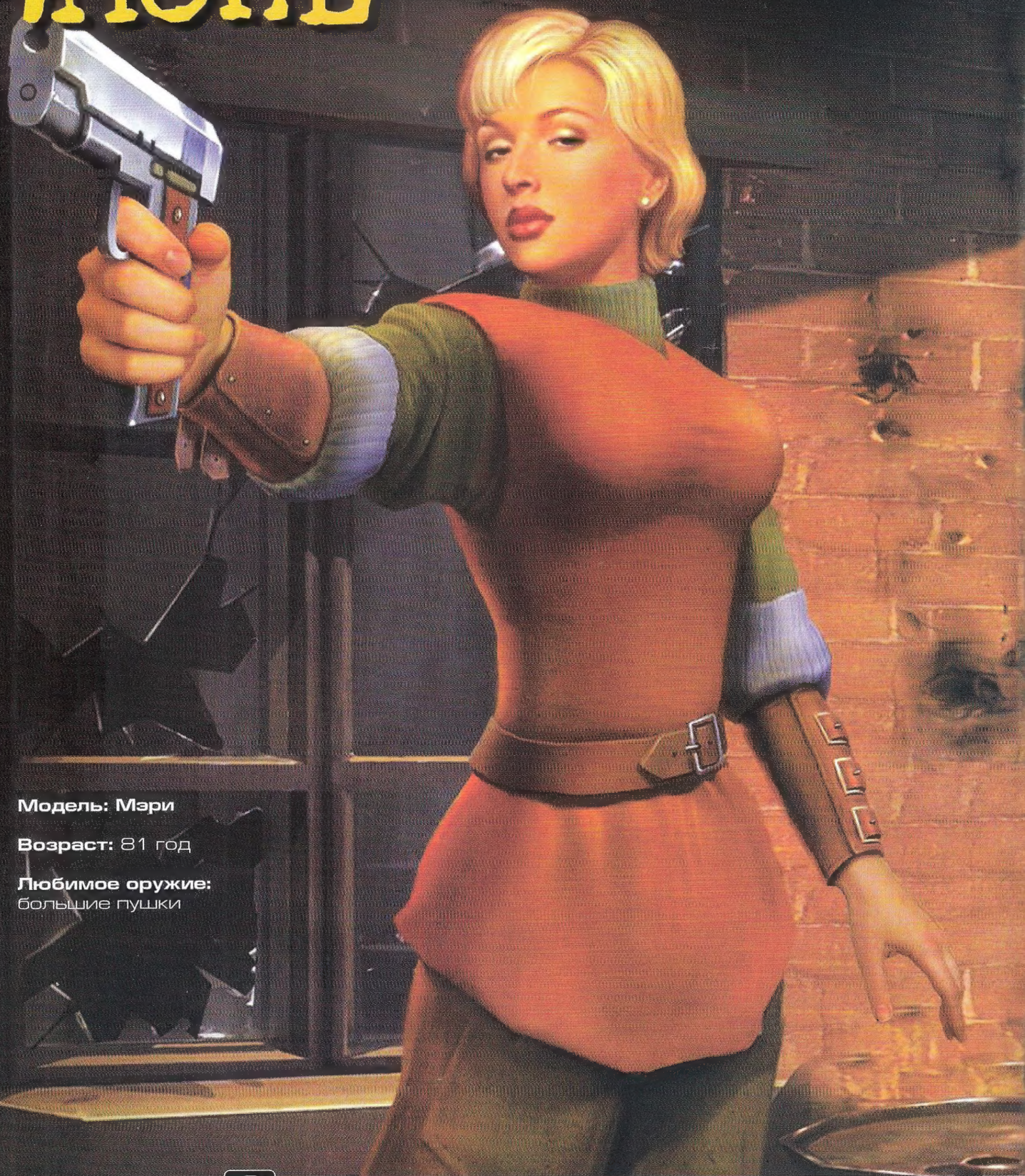
Internet-магазин: shop.diawest.com т. 456-76-61

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Московський, 8, т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; Луцьк, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; Херсон, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; Миколаїв, пр. Леніна, 74-А, 47-77-74; Рівне, пл. Короленко, 1, 62-10-43; Чернівці, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; пл. Філармонії, 3, т. 51-67-11; Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; Вознесенськ, вул. Кірова, 23, т. 45-046; Чернігів, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; Харків, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; Дніпродзержинськ, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; Хмельницький, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79



ДіаВест Інтел® Інсайт Селерон Пентіум® 4

МИСС "ШПИЛЬ" КЮНЬ



Модель: Мэри

Возраст: 81 год

Любимое оружие:
большие пушки



HP DeskJet: Кращий і для професіоналів, і для любителів.

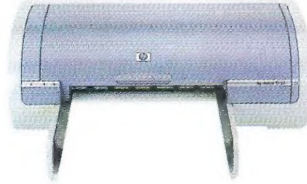
Унікальне поєднання високої швидкості і якості друку з традиційною надійністю HP робить принтери цієї серії першим вибором як професіоналів, так і любителів.

Починаючи з простого в експлуатації, але високопродуктивного HP DeskJet 3650 всі ці принтери відзначає дійсно фотографічна якість друку і універсальність*. Ну, а принтери HP DeskJet¹ 5150 та 5652 здатні вже задовольнити потреби навіть найвибагливіших користувачів. Зокрема принтер HP DeskJet 5652 обладнано кнопкою вибору якості друку та автоматичним сенсором типу паперу, що дозволяє оптимізувати витрати користувача на друк, вибрати оптимальне співвідношення між якістю і оперативністю. Атож, діти і дорослі, професіонали і любителі – кожен може знайти HP DeskJet кращий саме для нього!



HP DESKJET 3650

17 стор./хв. ч/б
12 стор./хв. колір
роздільна здатність 4800x1200 т/д
опційний 6-фарбовий друк
за допомогою технології HP Photorel IV²
друк без полів на фотопапері 10x15 см;
кнопка відміни завдання



HP DESKJET 5150

19 стор./хв. ч/б
14 стор./хв. колір
роздільна здатність 4800x1200 т/д
опційний 6-фарбовий друк
за допомогою технології HP Photorel IV
режим резервування чорнил, що дозволяє
друкувати навіть якщо чорнила одного
з кольорів закінчились.



HP DESKJET 5652

Кнопка вибору якості друку на лицевій панелі дозволяє швидко змінити параметри швидкості і якості

21 стор./хв. ч/б
15 стор./хв. колір
друк 6-ма фарбами (опційно)
автоматичне налаштування параметрів друку
завдяки сенсорі типу паперу
автоматичний модуль двобічного друку
друк без полів на папері формату від 10x15 до A4

* Для забезпечення високої якості друку використовуйте оригінальні витратні матеріали HP.

ЩОБ ОТРИМАТИ ДОДАТКОВУ ІНФОРМАЦІЮ АБО КУПИТИ ТЕХНІКУ HP, ЗВЕРНІТЬСЯ ДО НАШИХ ПАРТНЕРІВ

OPCI (044) 2303474; Квазар-Мікро (044) 2399988, (0322) 971321, (0482) 344007; КЕН (0562) 372472; Компас (044) 5319730; Дівест (044) 4556655; Еверест (044) 4647777; К-Трейд (044) 2529222; НІС (044) 2343838; АМІ (062) 3854888; Інком (044) 2473900; Інтервест (062) 3826911; Каре (044) 4906344; МКС (044) 2362092, (0572) 149521, (062) 3049303, (0642) 501402, (0629) 529211; Навігатор (044) 2419494; Нафком (044) 2419530; Н-Біс (048) 7777070; Рома (0612) 130757; Спецвузавтоматика (0572) 191505, (0612) 133443, (0562) 478919, (0642) 540388; Техніка (062) 3858250; Техніка для бізнесу (0322) 740300; Прексім-Д (048) 7772277; ТІД (0482) 346723; Фокстрот (044) 4619583; Юнітрейд 8 800 5077070; Спарк (062) 3813205; Медіа-Вест (0322) 403464
Авторизовані сервісні центри HP: OPCI (044) 2303484; Діталюкс (044) 2496303; Ес енд Ті Софт-Тронік (044) 2386388, 2386390
Авторизований постачальник сервісних запчастин: Ві Ді Мейс (044) 2271389, 2274249
Сервісні центри компанії OPCI: (044) 2303484, веб-сайт: www.erc.kiev.ua
Телефонна лінія технічної підтримки HP: (044) 4903520; веб-сайт: www.hp.ua
Ейн П. Деск Джет; Ейн П. Фоторел IV;

Название: Thief: Deadly Shadows
 Разработчик: Ion Storm
 Издатель: Eidos
 Жанр: stealth-action
 Сайт игры: www.thief3.com

ОЦЕНКА: 11
 Графика: 10
 Звук: 10
 Геймплей: 12
 Управление: 12

THIEF
 DEADLY SHADOWS

Гаррет из тени

То, что закрыто, может быть открыто.
 То, что спрятано, может быть найдено.
 То, что твое, может быть моим.

Гаррет, вор

Нас всегда влечет тень – в тени можно спрятаться от солнца, укрыться от посторонних взглядов, уберечься от опасности. В своей жизни все мы переживаем тот момент, когда игра в прятки становится самой интересной. Но находить нечто скрытое бывает так же интересно, как и сам процесс сокрытия. А для многих людей игра «спрятаться и найти» вообще становится любимой на всю жизнь. И когда они выигрывают, то есть находят что-то спрятанное, оставаясь при этом в тени, то получают главный приз и море адреналина, но проиграв, теряют свободу или даже жизнь.

Главный герой игры и сама Thief стала эталоном на долгие годы – начиная с 1998 года, когда вышла первая часть, все stealth-action-игры делались с оглядкой на «Вора». Сейчас, когда про «Вора» уже успели забыть, его место занял Сэм Фишер, но вновь вышедшая игра может снова вернуть нас

во времена, когда планетой stealth правил именно Thief.

Удачно подгадав со временем выхода – когда этап Splinter Cell: Pandora Tomorrow уже пройден, а стелса хочется еще – Eidos и Ion Storm нанесли свой удар. Что сказать, смена названия Thief 3 на Thief: Deadly Shadows – тоже весьма продуманный ход, ведь «Смертельные тени» – гораздо круче и таинственнее, чем какой-то идиотский индекс. Теперь уже одно название может продавать эту игру. И мне довольно сложно сказать, какая шпилька на сегодня является лучшей в жанре stealth. Думаю, Сэм все же лучше, но, как мне кажется, многие отдадут свои голоса за Гаррета. В общем, судите сами.

Мир «Вора» остался тем же, за исключением более навороченной физики и почти превосходной графики. Серое волшебное средневековое, времена королей и рыцарей, колдунов и священников, стражников и... воров, конечно же. Все знакомые по первым частям пер-

сонажи живут, как жили, и строят друг другу все те же козни. И снова они обращаются за помощью к мастеру темного воровского дела. К слову, голос главного героя опять же остался за актером, озвучивавшим не только первые две части Thief, но и Neverwinter Nights: Shadows of Undertide, Freedom Force, Arx Fatalis и даже System Shock 2 – во всех этих играх звучит голос Стивена Рассела.

Итак, вор. Да, ему дают задания. Да, он их выполняет. Однако, выполняя миссии, которые щедро оплачиваются, Гаррет (пусти козла в огород) не перестает думать о дополнительных доходах – кто заметит, что в замке убитого графа, кроме волшебного артефакта, пропал еще и десяток-другой золотых украшений?

Как всякий изобретательный вор, наш Гаррет умеет делать разнообразные воровские фиogli-мглы. Он вооружен не хуже, чем тот же Сэм Фишер, вот только по-средневековому: вместо cam-jammer'a у него имеются во-

данные стрелы, с помощью которых можно тушить факелы и свечи (свечу можно задуть и так, подойдя к ней вплотную и юзнув); вместо пистолета, которым можно убить противника в упор, у Гаррета есть кинжал (все-таки плащ и кинжал – незаменимые атрибуты, о которых позабыли в первых двух частях, дав Гаррету меч); чтобы оглушить врага, можно использовать дубинку – blackjack, а на замену снайперской винтовке мистера Фишера придет лук мистера Гаррета. Луком пользоваться – одно удовольствие! Взведе курок... Тыф ты! Натянув тетиву, смотрим в растр прицела (да-да, настоящего средневекового снайперского прицела!) и, немного погодя, Гаррет переходит в режим прицельной стрельбы – поле зрения нашего снайпера резко сужается, позволяя убить одним выстрелом даже далекую мишень. Ну, а если мишень уж слишком далеко, то можно ее подманить.

Сэм Фишер свистит, а у Гаррета есть шумовые стрелы

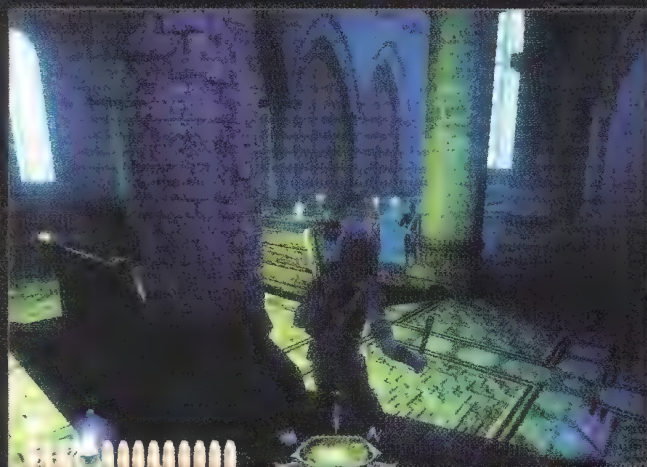


с хлопучками на конце. Чтобы привлечь внимание врага, можно что-нибудь бросить – это вор тоже умеет делать, а можно и просто выйти из тени. Для того чтобы определить, насколько виден главный герой своим врагам (а враги в игре – практически все население the City), в нижней части экрана имеется light gem – индикатор видимости. И чем он ярче светится, тем лучше видно Гаррета. Но спрятаться можно, где угодно. Если вор стоит в темноте, то его вообще не видно: только охрана с факелами может обнаружить его, пусть он даже находится прямо посреди узкого прохода. Если вор присядет – его видно еще хуже, а в коридорах, где на стенах и балках закреплены факелы и светильники, во

время приближения караула можно попытаться стать спиной к стене – так Гаррет станет невидимым даже при ярком свете. Если, конечно, охранник не подойдет вплотную.

Практически все миссии в игре – стелс-миссии, то есть уровней, где нужно просто бегать и убивать всех, тут просто нет. Можно, конечно, в отдельных миссиях вместо того, чтобы тихонько обойти врага боком, подойти со спины и заколоть его, а потом уволочь тело в темное место, или выбросить в окно, но это возможно не везде, да и не в этом интерес игры (хотя в титрах четко значится – Blood and Violence). Весь прикол именно в том, чтобы сделать все тихо и так, чтобы никто не узнал о том, что ты выполнил миссию.

А они будут
самые
разные –
что-то



украсть, что-то узнать, кого-то втихую завалить в темной башне, тихонько уйти из западни или самому подстроить западню... Ведь в арсенал вора входит и такая совершенно экзотическая средневековая штука, как мина!

Это, конечно же, перебор, но мины и правда есть. Кроме того, в игру впарили и флэшки (ослепительные гранаты), и бинокли (здесь это – странное приспособление под названием «механический глаз»), и специальные перчатки, предназначенные для лазания даже по вертикальным стенам. (Кстати, в игре можно встретить и еще более экзотические для средневековья устройства – например, лифты в замках.) Естественно, имеются у Гаррета и отмычки, поскольку большая часть разных бонусов и приколов лежит именно под замком в каком-нибудь сундуке или в башне. И (круто!) стыренные приколы типа всяких золотых украшений можно потом сбить барыге, а на вырученные средства купить амуницию, которая при переходе в следующую локацию не пропадает. Так что улучшать арсенал можно постоянно и безболезненно. Чтобы не упустить свое при подборе очередного рулеза, срабатывает счетчик, который показывает,

сколько процентов от спрятанного вы стырили: в том, что касается реалистичности, это, конечно, конкретная дыра, но вообще-то очень удобно. Чтобы не было мучительно больно, когда не хватит какой-то копейки на покупку чего-то крутого... Ведь можно, например, купить такую эксклюзивную штуку, как зажигательная разрывная огненная стрела (fire arrow) – если пустить ее во врага, то ему не позавидуешь. А так эту стрелу можно использовать даже для отвлечения внимания. Но для того чтобы разжиться денежками, надо (после второй или третьей миссии) спокойно выйти в город и полазить по домам честных граждан, а то и по их карманам, сделав тела граждан более бесчувственными, чем обычно, дав для этого успокаивающей дубиной по голове. Главное – обойти стражу. Хотя... Кинжал и лук со стрелами всегда с нами!

Да, в том, что касается арсенала, игра очень идейная. Немного лажи имеется только в реализации движка. Кстати,

над игрой работал создатель серии игр Deus Ex Уоррен Спектор. Это во многом отразилось на геймплее и даже, кажется, на физике. Убитые враги сползают по стенам, неестественно выгибаясь в негнущихся местах, а если жмурик неудачно упадет в угол, то может еще долго кувыркаться, укладываясь поудобней, оставаясь при этом таким же чрезмерно мертвым трупом. Весь прикол в том, что в игре использована «тряпчатая» анимация (rag-doll). Все уже в курсе, что это такое. Так вот, когда в этой игре кого-то убивают, то он становится как бы мягким, то есть не жестким, и падает по всем законам физики прямо там, где стоит. Проблема в том, что колени и локти гнутся только вперед, спина прогибается только животом внутрь, а руку в плече без перелома и довольно большого усилия закинуть за спину невозможно. Вот и кувыркают-

ся трупы, выискиваясь в самых замысловатых позах самым неестественным способом.

А вот интерфейс сделан удобно — оружие переключается крайне просто, причем все легко перенастраивается, если кого-то не удовлетворит раскладка, данная по дефолту. Важно хорошо настроить функцию переключения вида от первого лица на вид от третьего лица — часто по игре нужно заглянуть за угол, а в режиме от третьего лица это делается элементарно. Управлять Гарретом очень просто. Все жутко интуитивно: что подсвечено — можно «использовать», что нельзя «использовать» — то не подсвечено. В режиме от первого лица меня, честно говоря, постоянно укачивало, но в режиме от третьего лица проблем не было, и камера вела себя поспокойнее, не вызывая бури в желудке. Иногда, правда, если стоять близко к стене и резко повернуться,

можно увидеть череп Гаррета изнутри. Это, конечно, пробои. В голове у разработчиков.

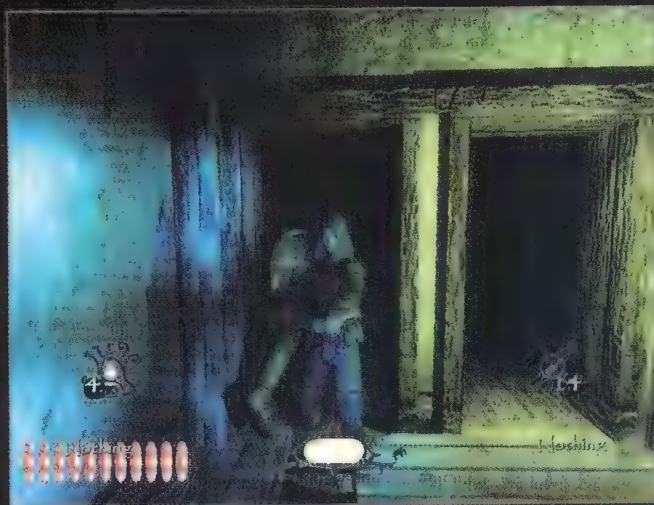
Что касается караулов и прочих действующих лиц, то ходят они тупо по одному и тому же маршруту. Никогда не скучают и не устают, вот и ходят. Так что на ИИ это не похоже. Еще один более прокольный момент — «тревога». Стражник, даже если попалил Гаррета на убийстве другого стражника, бежит к нему, вопя: «Я тебя вижу, негодяй!», но как только от него спрячется (а Гаррет умеет делать это мастерски), стражник походит-походит, да и вернется на свой пост, переступив через труп товарища.

В прохождении игра не очень сложная: на уровне сложности normal героя сильно ранить не может никто (то есть любому, даже самому сильному, врагу понадобится несколько ударов, чтобы убить Гаррета). А после того, как впервые посетишь магазин и купишь кучу health potion, игра станет совсем простой. Правда, сложность вызывает ориентирование на местности — по ходу

игры вору приходится посещать все новые и новые локации, и ты просто не успеваешь изучить все проходы (тем более, что лучшие из них пролегают через окна и другие лазы). Поэтому для ориентирования в пространстве нам дается карта... Хм. Ну, что вам сказать... Думаю, если бы у Ивана Сусанина была именно такая карта, то он вполне бы мог даже не стараться завести поляков в чащу — надо было просто попытаться срезать путь, руководствуясь картой, и это помогло бы завязнуть в болотах навсегда.

В общем, игра в целом вполне пристойная. По крайней мере, она достойна называться продолжением своих предшественниц. Тягаться с Сэмом Фишером и его Splinter Cell ей, по моему личному мнению, довольно сложно. Но поиграть в нее все же стоит — слишком уж притягательна атмосфера мрачного средневековья, пропитанного магией, кровью и тайнами.

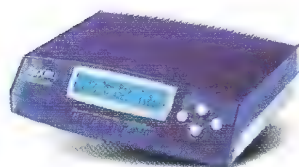
Икебот Зрастов



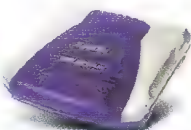
Ласкаво просимо в Інтернет!



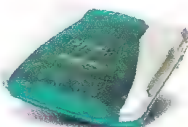
Модеми серії OMNI 56K



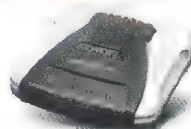
OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Дистриб'ютори: ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458 34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88 Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46 Техніка т.(062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком т.(061) 220-00-94; Київ: Антаріс-Телеком т.(044) 461-91-01 Брайн комп'ютерс т.(044) 239-25-87 Версія т.(044) 554-27-47 Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діавест" т.(044) 455-66-55 Еверест т.(044) 464-77-77 Енглер-Україна т.(044) 568-58-68 ЕнранТелеком т.(044) 244-93-68 K-Trade т.(044) 252-92-22 Ланжерон т.(044) 253-87-89 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92 Навігатор т.(044) 241-94-94 Промрегіон т.(044) 249-71-29 Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30 Валтек т.(044) 229-40-33 Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ІТЛ т.(057) 713-69-79 Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL

www.zyxel-europe.com

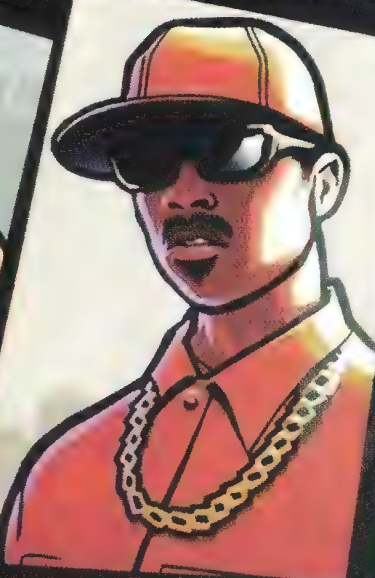
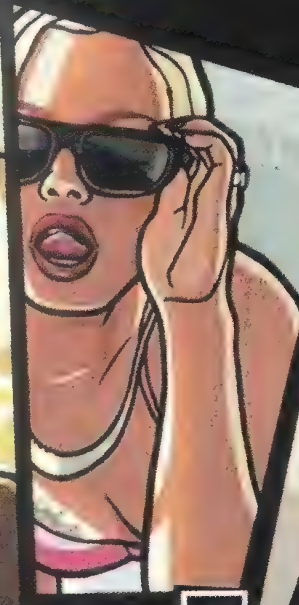
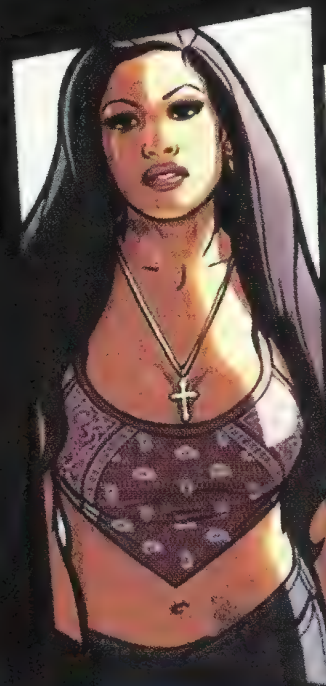
Название: GTA: San Andreas

Разработчик: Rockstar Games

Издатель: TakeTwo

Жанр: GTA

Дата выхода: октябрь 2004



grand theft auto San Andreas



Не грози южному централу

Добрый день, господа геймеры! Как вы помните, не так давно вышла Grand Theft Auto: Vice City, сразу полюбившаяся почитателям компьютерных игр (а вот их

родственникам — не очень). Всего через полгода после выхода игры всплыла инфо о том, что небезызвестная компания Rockstar Games, девелопер всех GTA, занята разработкой очередной части игрушки под

названием GTA: San Andreas. О ней — неожиданной и негаданной — мы сегодня и поговорим.

Пока еще не ясно, что это будет: качественно и полностью перестроенная игра или же хирургическим путем подтянутая

со всех сторон копия своей предшественницы. Честно говоря, судя по доступной на сегодняшний день информации (если, конечно, не принимать во внимание обещаний разработчиков), понять это

очень трудно. Судите сами: тот десяток скриншотов, который был выжат из разработчиков, открывает не очень обнадеживающую перспективу – достаточно убогие тени, которые еще и не везде есть, красивые, но слегка угловатые холмы, квадратные столбы и мешки для мусора такого вида, словно их рисовал двухлетний сын одного из дизайнеров.

И еще один не относящийся к графике, но весьма интересный факт, – на всех найденных нами скриншотах мы не обнаружили ни одного белого человека. Страна негров. Разработчики явно решили, что в GTA 3 будут одни белые, а в GTA: San Andreas – одни черные. Тогда, по логике, в Vice City должны были быть не итальянцы, а китайцы, ведь получается, что в каждой GTA – своя раса людей. В таком случае, в следующей серии GTA действующими лицами выступят индейцы, и это будет последняя часть. Если только разработчики не решат внедрить в игру инопланетян.

Один из найденных в недрах инета скрин вообще поразил меня до глубины души: на нем два черных брата с квадратными головами (и таким же баскетбольным мячом) и лапами вместо рук стоят на фоне плоского дерева и отвратительно прорисованной стенки. Потрясающая картина. Я еще понимаю, зачем нужны такие руки – это, наверное, чтобы плавать было удобно. Но все остальное совсем непонятно. Про восьмиугольные колеса и кривых пешеходов я вообще молчу.

Правда, не все так плохо. Есть скриншоты, которые обнадеживают: машина с открытым верхом в стиле VooDoo из Vice City, на лобовом стекле которой отражаются деревья – с первого взгляда чувствуется хороший движок и серьезная работа художников. Деревья наконец-то сделали объемными, так же, как и кусты – по крайней мере, они состоят не из одной, а из нескольких плоскостей. Зато трава по-прежнему напоминает ковер. Сложно, конечно, говорить о графике, ориентируясь только на редкие скриншоты и на слова разработчиков. Тем не ме-

нее, уже видно, что особого прорыва в графике не будет. Правда, если слухи о нововведениях в геймплей подтвердятся, то это полностью окупит все возможные графические недоработки.

Но сначала – о сюжете: главного героя, за которого мы, собственно, и будем играть, зовут Карл Джонсон. Когда-то он был вынужден покинуть свой родной город, и только внезапная смерть матери заставила его вернуться в родные края. У его семьи – неприятности, к тому же, на героя повесили убийство, к которому он непричастен. В общем, наша задача – убежать от полиции и местных банд, поднять свой авторитет в городах и показать всем, где конкретно они не правы. Так как действие игры происходит в 90-е годы (то есть позже, чем в третьей GTA и Vice



City), обещано большое количество отсылок к предыдущим частям. Короче, настрой игры – более серьезный, чем раньше.

Разработчики пообещали, что в новой GTA будет сетевой режим и даже функция создания персонажа. Увеличится и без того не маленькая игровая территория, причем увеличится не слабо: в игровом мире будет насчитываться три города – Лос-Сантос, Сан-Фьерро и Лас-Вентура (прототипами этих городов стали Лос-Анджелес, Сан-Франциско и Лас-Вегас), каждый размером с Vice City. При этом для исследования территории на наличие каких-либо полезных материалов вроде пушек, денег и разных бонусов, будут доступны не только городские трущобы, но и пригородные

участки. Кроме того, в локациях есть много открытых зданий, в которых можно пошариться и найти нечто полезное, например, деньги, старый дробовик, или истчо что-то в этом духе. (Кстати, обратите внимание на рекорд: мы допустили максимально возможное количество ошибок в написании слова «истчо» – их шесть. А правильно это слово пишется «еще»... Это так, для общего развития). В общем, теперь мы сможем не только машины тырить, но и дома обчищать. Ну, а чуть позже, когда заслужим настоящее бандитское уважение в городах и грабить квартиры станет как-то не престижно, будем сами покупать и строить недвижимость.

У нашего героя появился как минимум один новый параметр – выносливость. От нее будет зависеть то, как быстро

переработке. Кроме NPC, в игре будут и наемники: вы сможете взять себе в помощники до трех человек из своей банды и в таком составе отправиться на выполнение миссий. Сами же миссии будут значительно разнообразнее и сложнее.

Планируется нафаршировать игру всяческими мини-играми, как это было в прошлых частях, но открывать все секреты девелоперы пока не торопятся. Как говорят ребята из Rockstar, в игре будет улучшена физическая модель. На что-то особенное рассчитывать не приходится, но, надеюсь, подтолкнуть грузовик на пару метров своим пузом будет уже невозможно. Кроме того, впервые в серии GTA мы увидим «тряпочные» модели персонажей – этот вид анимации движения на сегодняшний день уже стал нормой. Вот так вот. Так что если все вышесказанное окажется правдой хотя бы наполовину, то на графические недоработки можно будет просто не обращать внимания.

Завесой тайны окутан репертуар местных радиостанций, но обещают, что рэп будет обязательно и в приличном количестве (вы ведь не забыли, что игра про чернокожих?). Хотя, честно говоря, я не понимаю, какой прикол кататься по городу на быстрой тачке под такую музыку. Значительно веселее делать это под скапанк или хардкор. Ну, это так, мое личное мнение.

Релиз намечен на двадцатые числа октября этого года. Но тут есть один маленький нюанс – выйдет GTA: San Andreas (во всяком случае, так обещают разработчики) эксклюзивно на PS2, так что, господа «писишники», сосите лапу! Я, правда, точно такую же лапу с ушей снимал и после выхода GTA 3, и после выхода GTA: Vice City – их тоже обещали выпустить эксклюзивно для второй соньки...

Ну что ж, будем ждать и надеяться на то, что все, что я здесь написал о «графических недоработках» и об эксклюзивности, окажется неправдой – слишком много поклонников сериала GTA ждет выхода этой игры на PC.

Vector

Название: The Bard's Tale
Разработчик: InXile Entertainment
Издатель: InXile Entertainment
Жанр игры: action RPG

Дата выхода: конец 2004 - начало 2005 года
Официальные сайты:
www.inxile-entertainment.com,
www.the-bards-tale.com

The Bard's Tale

INXILE
entertainment



совместительству один из отцов-основателей Interplay, а ныне — один из отцов-основателей компании InXile Entertainment, решил взяться за старое, то есть вернуться к истокам. А истоками этими была классическая RPG Bard's Tale 1987 года выпуска, впоследствии разжившаяся аж на целых три продолжения.

И вот, спустя столько лет, «Бард» снова возвратится на экраны мониторов и телевизоров, потому что игру так-

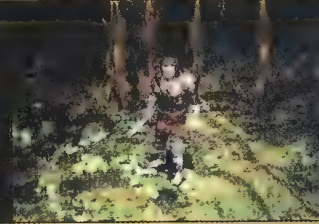
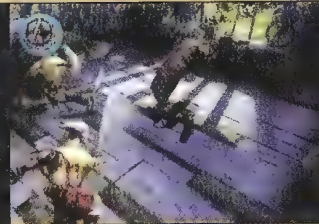
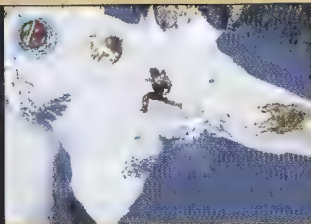
тят уделить по этой части M\$ с ее наполовину анимешной Dungeon Siege II.

Так вот, вернуться к истокам господа из InXile решили весьма оригинально — сделать все абсолютно новым и якобы очень оригинальным, а «вывеску» оставить прежней. Внешний вид будущей игры очень сильно напоминает вышеупомянутую Dungeon Siege II, слегка разбавленную приставочным Baldur's Gate: Dark Alliance.

Главный персонаж в игре — это, ясный перец, сам Бард. Авантюрист, пройдоха, мошенник (но не вор), пустобрех — вот далеко не полный список

точки, которые он отпускает почти без остановок.

Впрочем, Бард силен не только в искусстве вести застольные беседы, рифмоплетстве и игре на музыкальных инструментах. Обращаться с мечом он умеет не хуже ветерана, прошедшего сотни битв. Ну, а как же иначе — если постоянно злословить и ослоумничать, то рано или поздно найдутся очень обиженные, желающие надрать что-нибудь в отместку за неудачную шутку. А шутить,



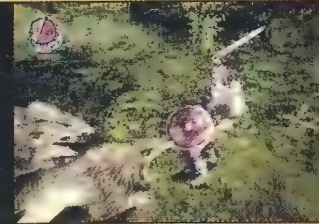
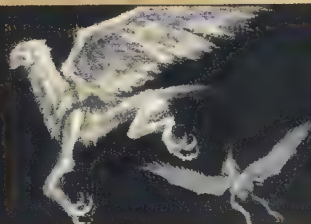
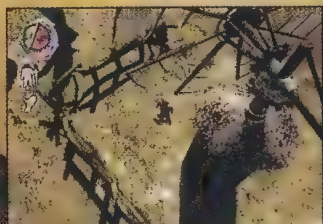
Как гласит народная мудрость, все новое — это хорошо забытое старое... Некто Брайан Фарго (Brian Fargo), не самая последняя фигура в игровой индустрии и по-

же портируют на PS 2 и Xbox. Сие означает, что банальный hack&slash в понимании InXile — теперь нечто новое и оригинальное. Я сказал hack&slash? Точно, так оно и есть, и создатели The Bard's Tale явно хо-

званий и титулов, которыми обладает главный герой. Бард относится к жизни с изрядной долей цинизма и сарказма, и очень часто ему приходится сполна платить за свой не в меру длинный язык и злые шу-

как уже говорилось, Бард будет постоянно, даже если ситуация не располагает к этому.

В многочисленных заявлениях разработчиков (преимущественно рекламного характера) говорится, что The Bard's Tale по-





лучится на 50% смешнее, чем раньше. С какого потолка взяты эти данные – доподлинно не известно, но сами создатели игры по этому поводу предпочитают скромно отмалчиваться. В то же время они уже пересказали немало хохм, присутствующих в игре. Так вот, большинство «шуток юмора» основано на тех же заезженных до дыр принципах хохмостроения. Это и неуместный пафос, и диалоги в стиле «моя твоя не понимать», и пьяные выходки Барда или других NPC, и... и так далее. Посмотрите пару-тройку не очень пошлых комедий или просто послушайте Олмера – набор приколов везде почти один и тот же.

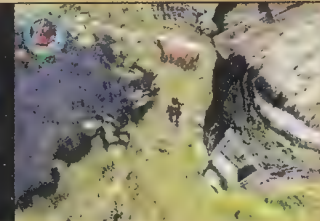
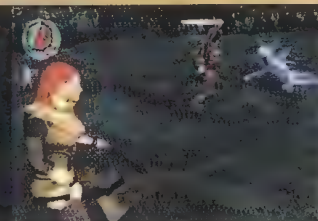
повторенная дважды, таковой уже не считается. Та же шутка, повторенная трижды, уже начинает напрягать, четырежды – действовать на нервы. Дальше, кажется, продолжать не имеет смысла – все и так понятно. Хотя все самые ядреные хохмы мы наверняка услышим только в финальной версии.

Невзирая на классовые предубеждения о том, что в RPG барды, как правило, не используют тяжелую броню и оружие, хуносочный Бард сможет всю размахивать тяжелыми двуручными мечами и алебардами. Но как человек, которому противен вид и запах крови,



ментов, а также прокачки соответствующих умений он будет вызывать не только более сильных помощников, вооруженных оружием ближнего или дальнего боя, но и заклин-

урбанизированным районам городского и сельского типа, а также опасные путешествия по местному андеграунду, представленному в виде подвалов, шахт, пещер, подземелий и...



К примеру, одним из первых заданий Барда было убить крысу, живущую в подвале таверны. Он спускается в подвал, находит крысу, достает меч... И вот тут начинается играть драматическая музыка.

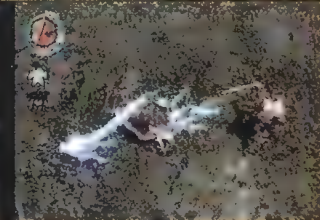
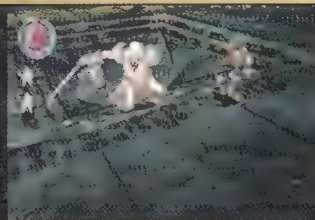
он отдает предпочтение булавам, палицам и прочему крушаще-дробящему оружию. Хотя в случае чего из лука или арбалета он тоже пострелять может.

Как и раньше, одним из ключевых моментов в гейме

нателей, в арсенале которых есть немало полезных трюков.

О красоте локаций уже сейчас можно слагать хвалебные песни. Конечно, до картинок в 3Dmark 2003 им, как до Африки пешком, но все же качество

чужих винных погребов. Потому что употребление вино-водочных изделий в неограниченном количестве по-прежнему остается одним из ключевых моментов игры. Только как следует промочив горло, Бард смо-



Одним ударом Бард отправляет несчастного грызуна в преисподнюю, затем гордо поднимает окровавленный меч над головой и с пафосом произносит фразу «Задание выполнено». Типа, смешно. Но шутка,

является игра на музыкальных инструментах. С помощью музыки Бард будет приобретать помощников. В самом начале игры он сможет призывать только крысу, но после покупки или находки новых инстру-

проработки окружающей среды достойно всяческих похвал.

Итак, нас ожидают прогулки боем по этой самой окружающей среде, представленной лесами, полями, горами, долинами и так далее; хождение по

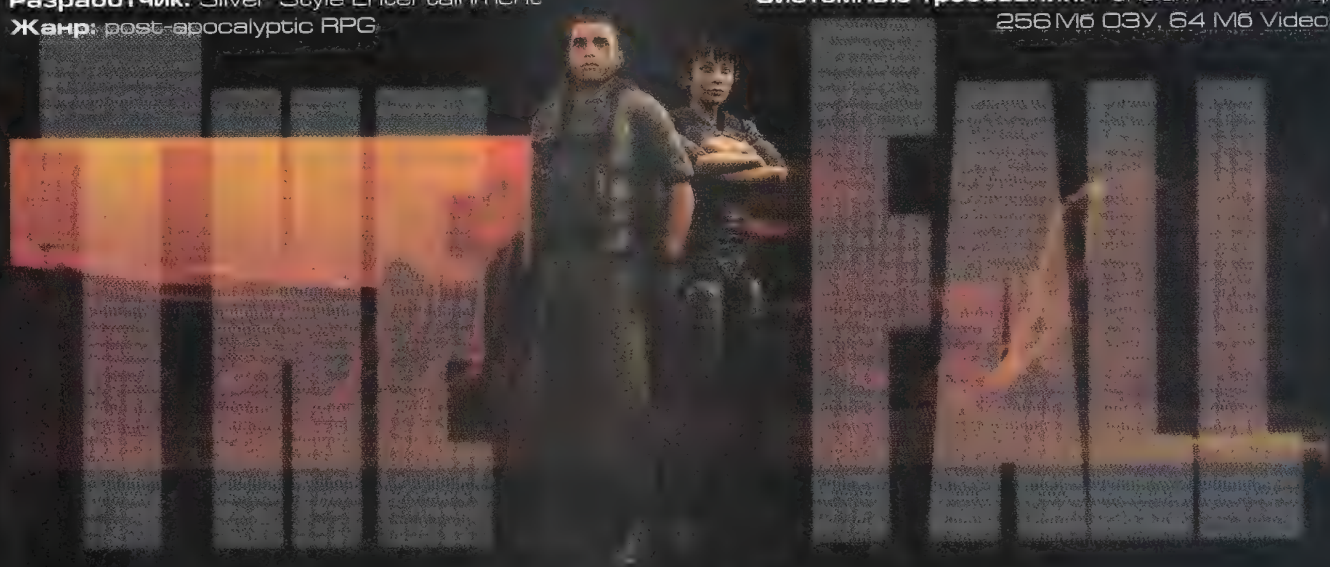
жет исполнять свои песни, а заодно и шутки шутить.

А «шутки юмора» – это всегда хорошо. Так что ждем-с.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Название: The Fall – Last Days of Gaia
Разработчик: Silver Style Entertainment
Жанр: post-apocalyptic RPG

Официальный сайт: www.the-fall.com
Системные требования: Pentium 4 1.2 ГГц,
 256 Мб ОЗУ, 64 Мб Video



LAST DAYS OF GAIA

ВОЗРОЖДЕНИЕ «ВОЗРОЖДЕНИЯ» В «ПАДЕНИИ»

... Или проще – возрождение Fallout в The Fall – Last Days of Gaia.

В этом месте должен был стоять смайл, но, как видите, это инетовское чудо со знаками препинания вместо черт лица здесь отсутствует, как и здравый смысл в Fallout: Tactics, Lionheart и приставочном продолжении Baldur's Gate. Пришло время внести хорошие игры в Красную книгу как вымираю-

щий вид. Ребята, которые еще вчера делали качественные геймы, сегодня делают хорошие деньги на собственноручно произведенных хитах.

Эта история приключилась и с Black Isle Studios. Interplay распустил BIS и на время заморозил проект Fallout III, работа над которым уже велась. Живьем уложили в морозильник продолжение игры, которая произвела революцию в жанре RPG: она показала геймерской общине, что RPG – это не только меч, магия

и средневековые, но и обрез, ракет-ланчер и 21 век. Fallout внес новый смысл в RPG, а со временем Interplay «забила» Fallout в «осиновый ящик».

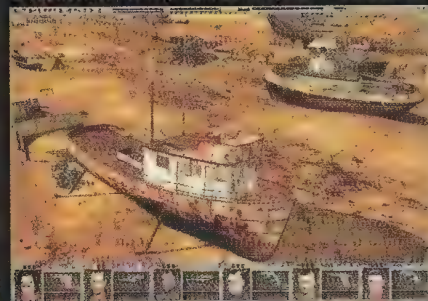
Два с половиной года назад был запущен проект The Fall, который до последнего времени не получил должного внимания в наших краях. А ведь оно и не странно... За свое длительное существование (с 1993 года) Silver заявил о себе только двумя последними проектами – Gorasul и очень даже неплохим Soldiers of Anarchy, а все осталь-

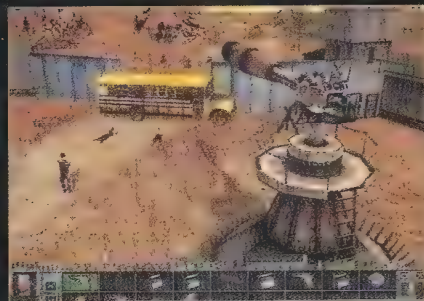
ные проекты известны только самим создателям. Что касается The Fall, то к разработке игры подключился Damien Foletto – один из сотрудников BIS (ранее работавший над Fallout III). Хочется надеяться, что с приходом Фолетто в The Fall перейдет и частица Fallout.

А сейчас – вкратце об игре.

Кроваво-красная планета

В 2062 году «Марсианские хроники» Рэя Бредбери воплощаются в жизнь. Колонизация





Марса неизбежна! НАСА сооружает шесть терраформеров, предназначенных для насыщения атмосферы Марса углекислым газом. Но буквально за пару дней до запуска терраформеров на Марс террористы берут под контроль эти машины... То ли из-за неполадки, то ли террористам не дали 10 грн. и конфетку «Рошен», то ли по другой причине терраформеры начали вырабатывать углекислый газ и насыщать им атмосферу Земли. Результаты не заставили себя долго ждать: ледяные шапки полюсов растаяли, а климат Земли изменился навсегда.

Главный герой игры в детстве был очевидцем катастрофы 2062-го, но сейчас, 21 год спустя, у него в голове – как на моем харде (инфы много, а вспомнить, где сейвы для второго System Shock, не могу). Так вот, была у него семья и приключилось с ней то же, что постоянно происходит с моими деньгами. В общем, вернулся он как-то с охоты, а в деревне, как после «квейкеров» в клубе: кругом пепел, все в руинах и фраги валяются. Долгое время герой играл лопаткой в песочнице, закапывая фраги квейкеров, среди которых были его знакомые, мать и сестра Анна. Как ни странно, но пахан не пал под ракетом злобных квейкеров (что с ним произошло – история умалчивает)...

В общем, уж больно наш главный герой квейкеров не любил, а когда они еще и фраги на его родных заколотили, он стал сам не свой. Глаза наполнились яростью, сердце – мстостью, а реализовать все это невозможно. Отсутствие инфы о расположении квейкеров и средств противостоять им сковывало его действия. И вот злые языки пустыни донесли до него инфу, что, мол, есть новое правительство, в котором своей президент, и он набирает

армию наемников, дабы восстановить и удержать правопорядок на отдельной территории.

Хех! Ясен пень, в составе контртеррористов ему будет намного проще найти квейкеров и навешать им люлей. В общем, эта мысль толкнула его на действие, и однажды утром он оказался у ворот нового правительства...

Сыграем на воле марш

Вот такой себе постапокалиптический сюжетик. Со слов разработчиков, в игре имеется более трех тысяч страниц текста. Если мне не изменяет память (все 512 Мб), то в первом Fallout'е было всего лишь около 900 листов формата А4 (2,5 мегабайта чистого текста). В общем, 3000 – звучит громко, если они не будут напечатаны, как моя последняя курсовая работа (разреженный 16-й шрифт с полутонным междустрочным интервалом), и смысла в них будет побольше, чем в текстах Fallout Tactics.

Игровой мир расположен где-то между Техасом и Аризона и являет собой некие отдельные локации, которые, в свою очередь, состоят из городов, поселений квейкеров, деревень и прочих населенных пунктов (каждая такая локация занимает несколько миль в диаметре).

Продолжая статистику, стоит упомянуть о количестве NPC, которое, по словам девелоперов, переваливает за 1000. Они живут своей жизнью в прямом смысле этого слова. У каждого персонажа – своя история, семья, враги, работа и место в обществе. Если же говорить о дружеских NPC (максимальное количество которых не превышает 5 человек), то они будут даже общаться между собой. Прибавим к предыдущим цифрам

еще 150 квестов и понадемся, что уши выдержат такое количество «Мивины».

Генерация персонажа обещает быть выполненной в лучших традициях «генератора персонажей». А перед игроком встанет тривиальная задача: выбрать последнее место жительства, профессию, пол, цвет кожи, телосложение и основные черты лица.

Ролевая система также не выделяется чем-то особенным: шесть стандартных атрибутов – сила, выносливость, мудрость, ловкость, интеллект и харизма, которые можно грейдить от 1 до 20. А также четырнадцать умений, которые могут принимать значения от 1 до 99.

Система набора опыта в той или иной степени будет стандартной. В частности, опыт можно будет получить за выполненный квест или же за свежеебнутую тушку. Помимо этого, в игре имеет место система бонусов, то есть после достижения определенной отметки в одном из умений, нам на выбор будет представлено несколько уникальных способностей.

Большая часть игры будет проходить в привычном для геймера режиме, а точнее, в бою. В принципе, систему боя можно описать двумя словами: UFO Aftermeth – это бой в реальном времени и пауза.

ми как автоматическими, так и полученными с подачи юзера. Во время паузы можно будет выбрать подходящую для данной ситуации экипировку и с помощью вейпойнтов разработать детальный план нападения. Также силверовцы упоминают о симуляции пошлого режима с остановками после каждого раунда.

Основной акцент в The Fall – Last days of Gaia сделан на реалистичности. Никакой магии и вооружения будущего. Вместо этого в игре можно будет поохотиться на бедных зверюшек и даже выкопать парочку коллодцев. Думаю, будет лишним делать вывод об интерактивности геймы. Вместо футуристических волн в игре намечается более семидесяти видов реальных стволов, а на смену магии придет динамит, С4, коктейль Молотова и тому подобные фишки массового поражения.

Вот, вроде, и прошелся вкратце по представленной девелоперами инфе. Не знаю, как вы, но я снимаю шляпу перед этой геймой, ибо надежда на возрождение Fallout, пусть даже не в самом Fallout, укоренилась в моем сердце.

Виталий Полищук,
blind_sniper@mail.ru,
под злобной редакцией
Злой Личины



Название: Psychotonic
 Разработчик: Nuclear Vision
 Издатель: CDV Software
 Жанр игры: FPS

Дата выхода: август 2004 года

Официальный сайт: www.psychotonic.de

Psychotonic



Всемирно известная выставка E3 — это не только куча сенсаций, но и настоящий рай для игровых компаний. Даже самый мелкий и плюгавый разработчик, попав на выставку, гордо задирает голову, выпячивает жузо и начинает требовать преклонения

перед своей персоной. Под выставочный шум немецкая команда Nuclear Vision тоже решила похвастаться своим футуристическим шутером Psychotonic, работа над которым уже почти завершена.

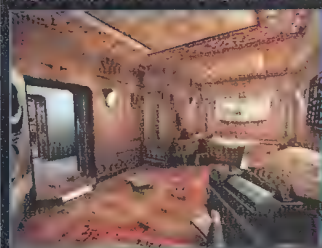
Согласно версии создателей Psychotonic, событие, о котором так долго говорили пророки, медиумы, лжепророки, оракулы и прочие люди с нездоровой психикой, все же наступит. В 2022 году на грешной земле наступит Армагеддон. Только вот Брюса Уиллиса уже не будет и спасать человечек будет некому. Но зато силы Добра и Света решат поднять свои дурные головы и предпринять попытку спасти человечество. Да, зря они это...

Итак, четвертый всадник Апокалипсиса прибывает в город-герой Нью-Йорк, где его уже поджидает главная героиня, отчаянно рвущаяся

в бой. Звать сию дамокку Angie Prophet, да и дамокка она только наполовину. Дело в том, что на самом деле главная героиня представляет собой гибрид человека и ангела. (Да, интересная концепция, потому что ангелы по некоторым версиям вроде как бесполое существо). Поначалу госпожа Prophet не очень в курсе того, что касается ее генеалогического древа, но по ходу развития якобы интересного, но все же линейного сюжета, она об этом узнает. И как только она узнает о своем истинном происхождении, ей открываются шесть уникальных сверхчеловеческих способностей, которые очень сильно осложняют жизнь злым врагам. Способности, правда, хоть и уникальные, но совсем не оригинальные — невидимость, лечение или порядком поднадоевший

bullet time aka slow motion aka замедленное время.

Но самая главная особенность героини будет заключаться в способности влиять на людей, проникая в их сновидения и кошмары (ну действительно, какие там сны, если Армагеддец на носу?). Более трети всех миссий (а всего их около 30) будут проходить именно в кошмарах других очень нехороших людей. Все остальные миссии, соответственно, проходят в реальном мире. Этот мир имеет ярко выраженные футуристические очертания и много темных закоулков, на которых возложена нелегкая



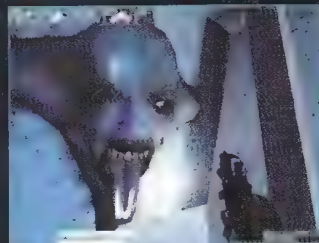


задача сокрытия всех просчетов разработчиков. А все потому, что движок игры – тот, который Vulpine Vision Engine – как-никак порядочно устарел. Хотя при просмотре имеющихся роликов и других материалов там сразу и не скажешь, что в Psychotoxic используется достаточное количество передовых технологий, позволяющих разработчикам добиться определенного паритета между качеством отображаемой на мониторе картинки и общей производительностью системы.

И все же на одной теплотопии и способностях, пусть даже уникальных, далеко не уедешь. В арсенале главной героини будет более трех десятков самых разных стволов, начиная с обычных 9-миллиметровых пистолетов и заканчивая

рокетланчерами, плазменными винтовками и крупнокалиберными пулеметами.

В реальном мире можно встретить как противников вполне человеческого вида (религиозных фанатиков, бандитов, бешеных полицейских, агентов ФБР или просто маньяков), так и демонические сущности вроде псиоников-убийц, зомби всех мастей и расцветок, морских чудищ, подозрительно напоминающих



А последним боссом будет тот самый четвертый босс.

ник Апокалипсиса.

В качестве локаций в Psychotoxic используются вполне реальные места Нью-Йорка вроде Центрального парка.

Другие менее экзотические локации из числа известных –

это завод по производству зомби и средневековая деревушка, выполненная в мрачном готическом стиле.

Разработчики клятвенно обещают, что путешествия по кошмарам потребуют от игрока не только традиционных для шутеров качества вроде меткости или быстрой реакции, но и нестандартного мышления.

Вопрос по поводу наличия в игре мультиплеера все еще остается открытым, потому что многие онлайн-издания авторитетно заявили об отсутствии в Psychotoxic многопользовательской игры, а сами разработчики по этому поводу упорно молчат.

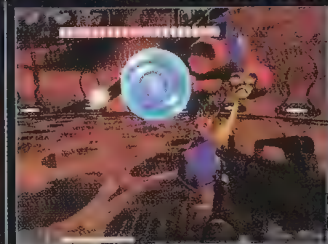
Выход игры намечен на август этого года, так что поживем – скоро увидим.

Алексей Лешук



острова Свободы, на котором, как известно, расположена одноименная статуя, и некоторых других районов Бруклина или Манхэттена. Кроме «Большого Яблока», мисс Prophet придется посетить и Вашингтон, округ Колумбия. Во время боев в реальном мире Angie будет не одна – ей на помощь придет некая особь мужского пола по имени Макс. Помогать он будет редко, но метко – в основном, советами, подсказками и другими ценными указаниями.

А путешествуя по чужим снам, можно ожидать чего



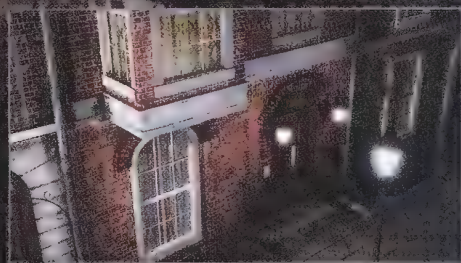
Название: Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring

Разработчик: Frogwares

Издатель: «Новый диск»

Жанр: квест

Дата выхода: сентябрь 2004 года

Официальный сайт: www.frogwares.com.ua/sherlock&watson

Adventures of Sherlock Holmes "The Silver Earring"



Интро

Эх, лето, пора, когда все мысли — только об отпуске. Но прежде чем отправиться в не совсем заслуженный отпуск, в редакции было принято беспрецедентное решение предпринять незапланированную вылазку в стан разработчиков.

Автор этого большого «Ждем-с» был послан в гости к Frogwares, дабы проконтролировать ход работ по созданию нового перспективного квеста Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring.

Результаты визита превзошли все наши ожидания.

Как это было

Представители Frogwares посетили музей Шерлока Холмса в Лондоне, проштудировали все произведения Артура Ко-

чан-Дойля, а также огромное количество архивных материалов и других документов.

История, положенная в основу игры, написана одним из величайших фанатов рассказов о Шерлоке Холмсе, и по мнению литераторов, вторит стилю самого создателя легендарного сыщика. Да и сюжет игры будет строго придерживаться оригинала, но при этом по уровням Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring будет разбросано немало «атмосферного» чтива в виде записок, дневников, вырезок из газет и так далее.

Факты без комментариев

Итак, что ожидает игроков, решивших вместе с Шерлоком Холмсом и доктором Ватсоном бросить вызов таинственной

банде неуловимых преступников, практически не оставляющих за собой следов? Прежде всего — более тридцати часов увлекательного стильного и продуманного геймплея, огромный игровой мир, состоящий из более чем 40 колоритных локаций, выполненных в викторианском стиле и разделенных на пять совершенно разных уровней. Некоторые уровни до последней мелочи воссоздают реальные места Лондона XIX века.

Сюжет

Итак, на дворе — май 1897 года. Холмс и Ватсон отправляются на вечеринку к строительному магнату Мелвину Бромсби. Гостей радушно встречает его дочь Лавиния, только что вернувшаяся в Англию. И вот, когда вечеринка была в самом разгаре, сэр Бромсби внезапно валится на пол, и по дорожному ковру быстро расплзается кроваво-красное пятно. Все с ужасом понимают, что произошло убийство. Холмс решает





незамедлительно начать расследование, не дожидаясь прибытия полиции, тем более что во время этой вечеринки покойный собирался поведать присутствующим нечто важное.

Холмсу предстоит спасти несправедливо обвиненную Лавинию, поскольку Скотленд-ярд решил повесить убийство на нее.

А на фоне расследования разыгрывается и любовная драма...

Красотища, сэр!

Надо сказать, визуально игра просто восхитительна. По меркам своего жанра. И хотя она создается на базе DirectX 8.1, качество отображаемой на экране картинки действительно впечатляет.

В первую очередь отмечаешь тщательно продуманные детали игры – гигабайты фотографий, а также море впечатлений от посещения музея Шерлока Холмса сыграли свою роль в работе над игрой. И этим все сказано.

Его величество Геймплей, сэр

Играть предстоит как за Шерлока Холмса, так и за его друга и помощника доктора Ватсона, причем иногда за обоих персонажей одновременно, по мере необходимости переключаясь с одного на другого.

Как известно, главное в любой игре – это разнообразие, и в *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* оно есть. Во всей игре не найти двух похожих головоломок, да и большинство игровых ситуаций головоломками в классическом, «квестовом», понимании этого слова назвать трудно. Скорее, это демонстрация возможностей дедуктивного метода. Правда, различные ребусы в игре все же присутствуют. Так, детективам с Бейкер-стрит предстоит посетить скромное жилище одного из свидетелей – адвоката,

который является коллекционером различных диковинок. И чтобы добраться до его сейфа, где лежат улики, Шерлоку Холмсу придется решить несколько замечательных головоломок, отдаленно напоминающих стандартные. А еще в игре есть stealth-элементы. Да-да, и это никакая не шутка. В некоторых случаях, чтобы пробраться в логово подозреваемого, необходимо будет миновать охранников и сторожевых собак.

Но главная изюминка в том, что игровой процесс представляет собой кропотливое распыливание клубка преступлений в лучших традициях произведений Артура Конан-Дойля. Условно расследование каждого преступления можно разделить на несколько этапов: сбор улик и доказательств, опрос свидетелей и подозреваемых, наблюдение, анализ собранных улик в лаборатории, и, наконец, формулирование итогового умозаключения на основе всех собранных материалов.

А теперь – обо всем и подробно. Все найденные вещдоки удобно размещаются в инвентаре в нижней части экрана. Там же их можно комбинировать или же извлекать оттуда для более тщательного анализа в лаборатории. Улики, полученные в ходе общения со свидетелями, фиксируются в журнале.

Игровой журнал – это вообще отдельная песня, или шедевр мировой литературы. В нем фиксируется абсолютно все. Там записаны тексты всех без исключения диалогов, писем, записок и манускриптов, личные наблюдения сыщиков, а также промежуточные и итоговые результаты расследования.

Большинство улик нуждается в дополнительном исследовании, которое возможно в лабораторных условиях.

В маленькой лаборатории Шерлока Холмса на Бейкер-

стрит есть все необходимое для серьезных следственных экспериментов: микроскоп, спиртовая горелка, химические реагенты в ассортименте и многие другие инструменты для проведения тщательного анализа улик. Так что сбор фактов – даже не половина, а только треть дела, все остальное – это как раз те самые посторонние цепочки логических умозаключений на основе полученных данных.

Реализовано все это очень интересно: в журнале отображаются вопросы, на которые нужно дать положительный или отрицательный ответ, причем каждый ответ нужно подкрепить весомыми аргументами – репликами из диалогов, вещественными доказательствами или другими относящимися к делу фактами. Вот тут-то и нужно как следует пошевелить извилинами. Необходимо думать, причем много и правильно, только так можно добиться дальнейшего продвижения по сюжету.

Нечто похожее встречалось в серии CSI, но там это было реализовано не так круто.

Звуки музыки

В качестве звукового оформления в *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* используются произведения таких выдающихся композиторов, как Феликс Мендельсон и Никколо Паганини. Также в игре будут присутствовать полдюжины оригинальных композиций, записанных специально для игры.

Абсолютно все диалоги, общая продолжительность которых составляет около трех часов, озвучены профессиональными английскими актерами с соблюдением всех стилей речи и акцентов.

Технические подробности

Минимальные (они же и оптимальные) системные требо-

вания для игры очень и очень низкие – машина на базе процессора Intel Celeron 600 МГц, 128 Мб оперативной памяти и видеокарта с 32 Мб памяти. Называть компьютеры подобных конфигураций «офисными» уже как-то язык не поворачивается, потому как они уже давно превратились в электронные печатные машинки. Так что в плане производительности все в порядке, а по-другому просто и быть не может.

Разрешение экрана варьируется в очень широких пределах и ограничено только возможностями монитора и видеокарты.

Эпилог?..

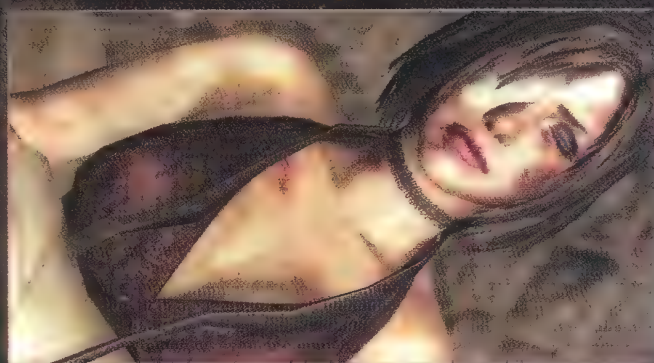
Все работы над игрой почти закончены, и она выйдет в положенный срок – в начале сентября. Да и если хорошенько подумать, то назвать *Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* просто игрой означает нескандално преуменьшить все ее достоинства. Классическая камерная музыка, захватывающий сюжет, простое и удобное управление, обилие интересных диалогов, равно как и первая реализация метода дедукции в компьютерных играх, не оставят равнодушными не только ярых поклонников квестов, но и любителей классической детективной литературы.

И напоследок. Ребята из Frogwares в двух словах рассказали о своей новой игре по мотивам романа Жюль Верна «Вокруг света за 80 дней», которая, судя по всему, станет самым настоящим компьютерным мюзиклом. В игре будет очень много юмора, а в конце каждого уровня игрока ждет целая музыкальная комедия.

Ну что ж, итог сей статьи стандартен и вполне предсказуем – ждем-с.

Алексей Лещук

Название игры: **Silent Hill 4: The Room**
 Платформа: PlayStation2, Xbox, PC
 Жанр: Survival Horror
 Издатель: Konami
 Разработчик: Konami
 Мультиплеер: отсутствует
 Сайт игры: www.konami.com/silenthill4
 Дата выхода: осень 2004 года



КОМНАТА С ВЫХОДОМ В НИКУДА

Самые замечательные работы о сверхъестественном ужасе — работы о подсознательном.

Г.Ф. Лавкрафт.

Условно игры жанра Survival Horror можно разделить на две группы. Первая — это игры, основанные на экшне, с резко выпрыгивающими монстрами, бесконечной стрельбой из гранатомета и счастливым концом, сопровождающимся непременно взрывом исследовательских лабораторий или убийством верховного жреца древнего культа. Вторая — психологические триллеры с крутым спуском в дебри подсознания, глубоким символизмом и мраком, скрывающим все страхи мира. К играм первой категории можно отнести, например, Resident Evil и The Suffering. Среди игр второй группы вы найдете Silent Hill, которая готовится обзавестись четвертой инкарнацией.

История Silent Hill 4 начинается в одном из отелей города Эшфилд (Ashfield). Главный герой Генри Таунсенд (Henry Townsend), проснувшись после ночного кошмара, неожиданно обнаруживает, что он полно-

стью изолирован от внешнего мира. Окна его гостиничного номера наглухо запечатаны, на двери висит огромная цепь с массивными замками, телефонный кабель перерезан... На пятый день пребывания взаперти, когда силы героя практически иссякли и надежда на спасение сменилась безысходностью и отчаянием, Генри обнаружил, что в стене ванной комнаты появилась дыра. Не видя другого пути выбраться из «клетки», он уходит в тоннель, скрывающийся за стеной проломом. А этот тоннель оказывается дорогой в другой мир... Silent Hill заманил в свою ловушку новую жертву, правда, сама жертва об этом еще не знает...

В одном из интервью продюсер Silent Hill 4 Акира Ямаока (Akira Yamaoka) сказал: «The Room будет значительно отличаться от предыдущих частей серии. Я хочу создать взрослую игру, более серьезную и мрачную.

Сюжетная линия не имеет связи с прошлыми играми серии. Это новая история, которая, возможно, положит начало новой трилогии». По ходу игры нам встретятся персонажи из прошлых частей, но, как и обещал Акира, никакой связи с предыдущими историями не будет.

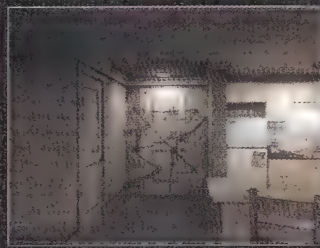
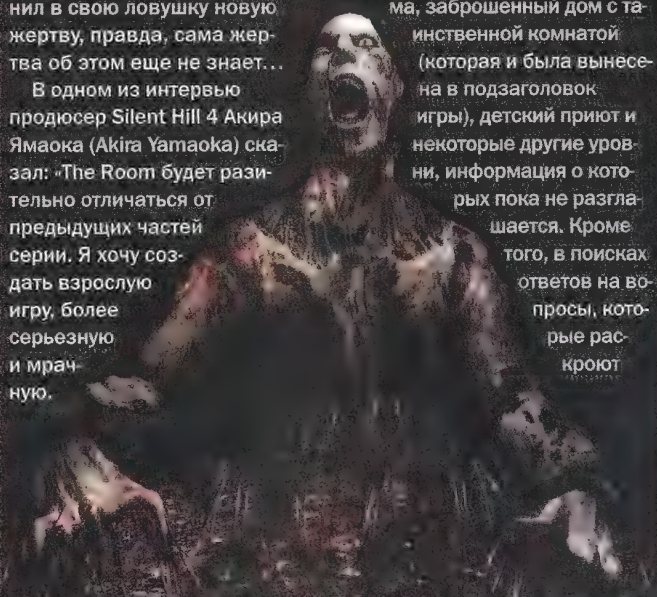
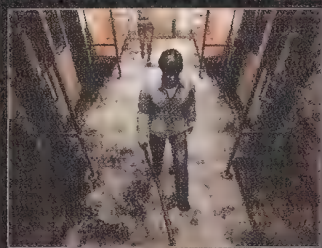
Помимо сюжетной линии, значительные перемены коснутся и игры в целом. Авторы заявили, что намерены внести кардинальные изменения в проект, тем самым создав новую игровую концепцию. Так, например, были введены новые локации для освоения, такие как лес, гостиница города Эшфилд, тюрьма, заброшенный дом с таинственной комнатой

(которая и была вынесена в подзаголовок игры), детский приют и некоторые другие уровни, информация о которых пока не разглашается. Кроме того, в поисках ответов на вопросы, которые раскроет

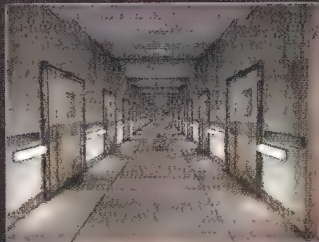
все секреты и тайны, вам придется посетить несколько городов.

Система управления также претерпела изменения. Теперь вы сможете испытывать свои нервы не только в традиционном режиме от третьего лица, но и без посредников — с видом «из глаз». О том, как это будет выглядеть на практике, Акира Ямаока сказал следующее: «Когда Генри, например, находится в комнате, камера может быть переключена на перспективу от первого лица, но когда игрок осуществляет перемещение вне здания, то камера автоматически переходит в режим от третьего лица». Кроме того, в Silent Hill 4 игроку придется осуществлять смену оружия в реальном времени посредством специальной кнопки, а не мыкаясь по меню в режиме «Паузы», как это было раньше.

Более разнообразной станет и боевая система. Поскольку игра будет в основном ориентирована на экшн, игроку представят больше видов оружия, а главного героя обучат нескольким приемам рукопаш-



ного боя. Достоверно известно, что в арсенал главного героя войдут следующие предметы: нож, клюшка для гольфа, бейсбольная бита, копье, инсектицид (средство для уничтожения насекомых), бензопила, писто-



лет, обрез и самое главное – два меча (Sword of Obedience и Sword of Despair).

Вместе с тем и врагов станет намного больше, причем некоторые из них будут бессмертны. Все соперники отличаются не только силой, но и острым умом и коварством. Кстати, разработчики из Konami создали полностью новых монстров. Так что попрощайтесь со знаменитыми медсестрами и пирамидоголовыми палачами – никого из старых врагов вы больше не увидите. Зато приготовьтесь встретиться с монстрами, проникающими сквозь стены, маленькими зловещими детьми, темными силуэтами жрецов и многими другими. Также в Silent Hill 4 появятся зловещие мистические персонажи второго плана – враги, которые время от времени будут появляться на экране, но с которыми вы не сможете сражаться. Кстати, нечто похожее вы могли видеть в Silent Hill 3 (вспомните знаменитого монстра в церкви, затянутого в корсет). Подобные персонажи введены в игру, чтобы усилить атмосферу ужаса и безысходности.

Еще одним интересным моментом в игре станет появле-

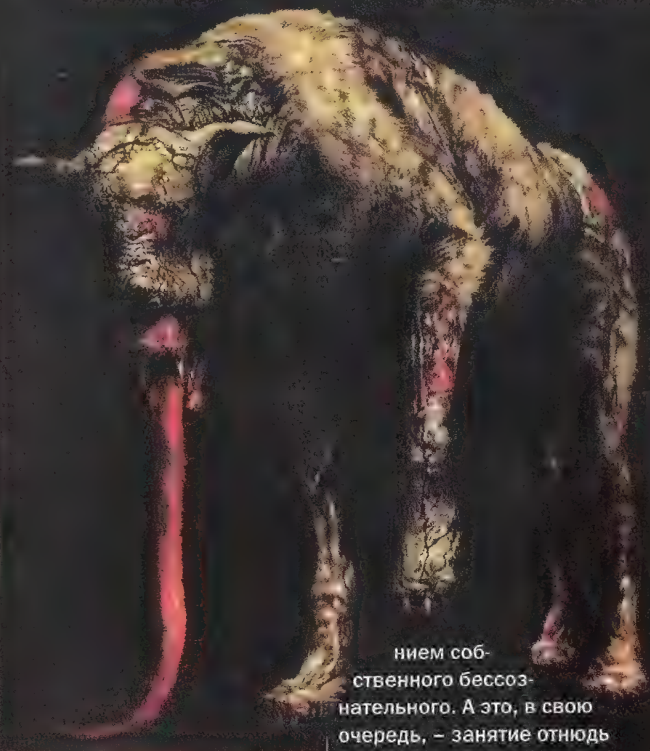
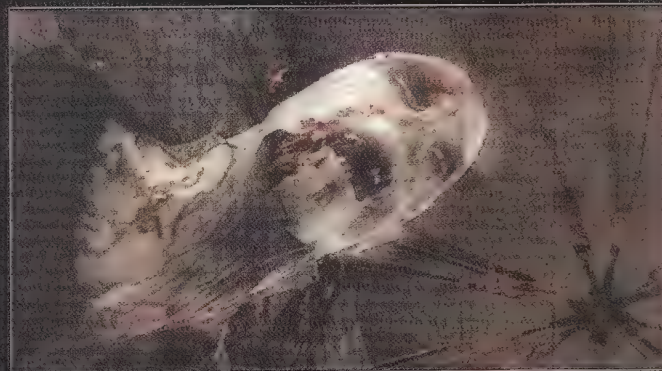
ние напарницы Генри по имени Эйлин (Eileen). В отличие от аналогичного персонажа Марии (знакомой нам по Silent Hill 2), девушка может помочь в борьбе с монстрами – для этого вам достаточно дать ей какое-либо оружие. Впрочем, Эйлин слишком слаба, поэтому помощи от нее будет мало, зато проблем – много. Дело в том, что все полученные в ходе игры повреждения сказываются на внешнем облике персонажа. На теле Эйлин могут появляться синяки, ссадины и раны. А это,



в свою очередь, может привести к тому, что вы получите самую худшую концовку в игре.

Что касается графики, четвертая часть обещает превзойти свою предшественницу. Разработчики выжали из консолей все, что могли. Усовершенствованный движок позволяет оперировать текстурами высокого разрешения и создавать самые реалистичные спецэффекты. Герои будут выглядеть еще более живыми, причем, монстры тоже не уступят по части реалистичности. Смена миров с реального на альтернативный теперь станет происходить постепенно: темная сторона города будет как бы просачиваться в окружающую действительность.

Помимо всего вышеперечисленного, Silent Hill 4 будет обладать неизменно прекрасным саундтреком, принадлежащим композитору Акире Ямаоке. Ожидается, что, как



нием собственного бессознательного. А это, в свою очередь, – занятие отнюдь не героическое, а скорее, мерзкое и кропотливое. И именно за столь нестандартную концепцию тысячи геймеров по всему миру полюбили Silent Hill. Думаю, и в этот раз авторы нас не разочаруют, а возможно, даже подарят лучшую игру серии. Выход



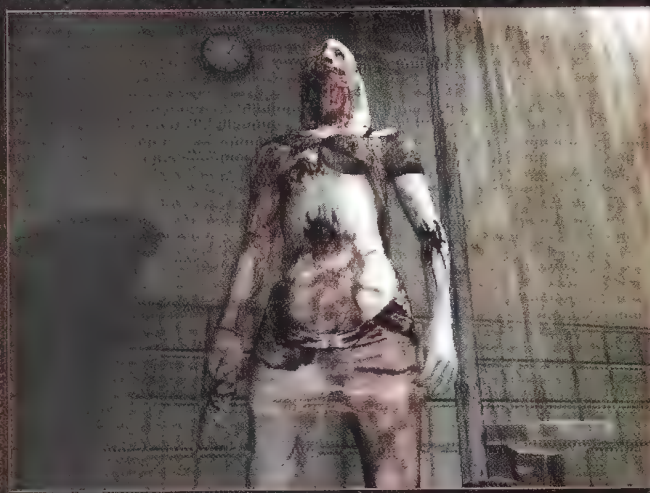
и в случае с Silent Hill 3, четвертая часть будет комплектоваться дополнительным диском с 22-мя композициями из игры.

В заключение могу сказать, что Silent Hill всегда был достойным психологическим триллером в оболочке ужастика, редкой игрой, которая не полагается на обилие крови и мяса, а заставляет серьезно поработать ваше воображение. В Silent Hill вы ведете борьбу не с жертвами научных экспериментов, а с порожде-



игры на платформах PlayStation 2, Xbox и PC назначен на осень 2004 года.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: Shrek 2
 Разработчик: New World
 Издатель: Acclaim
 Жанр: детская
 аркада-платформер
 Системные
 требования:
 Pentium 3 500 MHz
 32 MB RAM
 3D Video



- Почему ты идушка, а почему ты ослица и пухлячок?
 - Да болело в спине, а вообще я болел и пухлячок!

Андрей



Такие события, как вы-
 пуск компьютерных игр
 по мотивам фильмов или
 мультфильмов, на Западе
 давно уже перестали
 быть чем-то из ряда вон
 выходящим и воспринимают-
 ся всеми как должное. Но



удалась, просто могло быть
 и лучше. Гораздо лучше.

Итак, события в игре начи-
 наются в тот момент, когда
 Шрек со своей... э-э-э... прин-
 цессой после бурного мого-
 вого месяца возвращается
 в родное болото. Тут появляет-
 ся неунывающий говорящий
 осел и докладывает Шреку,
 что пока он, Шрек, развлека-
 лся, ситуация вышла из
 под контроля. Люди короля
 на Падуге со своим правите-
 лем вообще от дух отбились —
 построили фирменный бардос
 и полный беспредел. И кроме
 всего прочего, проявились
 и былые жадные прикос-



сы — Кот в сапогах, работаю-
 щий наемным убийцей, и так
 далее. Так что теперь только
 Шрек, как самый зеленый,
 может всех спасти. И добрый
 охотник не долго думая (эх, зря
 он так!) приступает к осво-
 ению совершенно новой для
 него специальности — спаси-
 теля всех и вся.

По ходу линейного сюжета
 герои делают немало смелых
 поступков, но одна раз-
 бросит умом и сообразитель-
 ностью, добротой, великоду-
 шием и другими качествами,
 которые сейчас встретятся
 разве что и кино. Они приоб-
 ретут новых друзей, накажут

ОЦЕНКА:
 Графика:
 Геймплей:
 Управление:
 Звук:

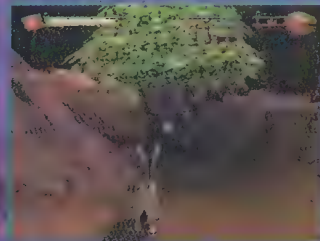
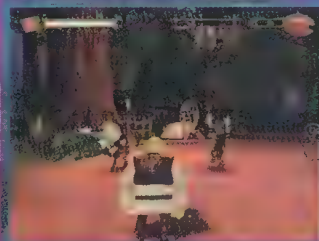
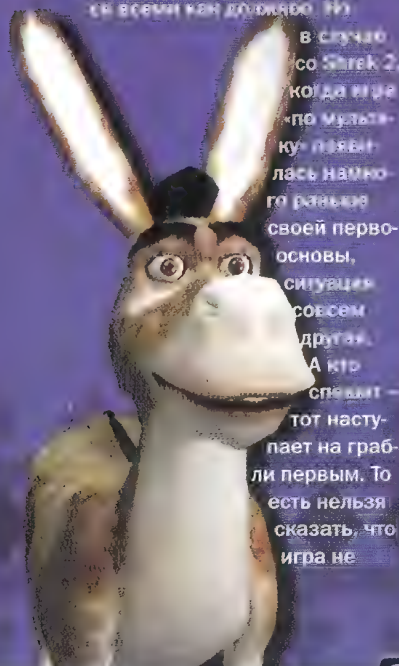
7
 8
 7
 6

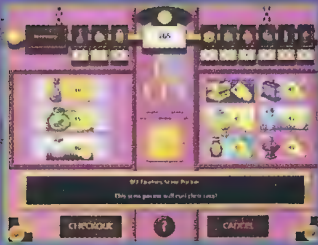
Андре-
 на и все бу-
 дут несколько хоро-
 шо, насколько хоро-
 шо, насколько это вообще
 возможно. Сам Шрек превра-
 щается в любого вида прин-
 ца, а осел — в белого коня
 с ослиной улыбкой. Но это
 лишь малая толика происходя-
 щая на их глазах приключения.

Интересно, не правда ли?
 Но не стоит делать скороспелые
 выводы, потому как
 Shrek 2 является не чем иным,
 как одноклассическим платформе-
 ром. Ага, вот
 и приехали, начали за здри-
 пать, а кончики за упокой!

Хотя на самом деле не все
 так плохо, как кажется на пер-
 вый взгляд.

Кстати, на мой взгляд гра-
 фика в игре могла быть и луч-
 ше. Но поскольку еще ни одна
 платформенная игра не прева-
 лала дополнительной доработкой
 об этом, в принципе, можно
 было и не упоминать. Графиче-
 ские оформления игры весьма





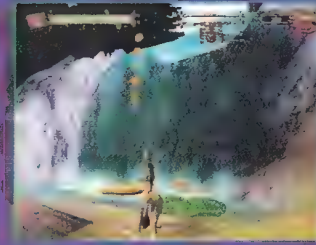
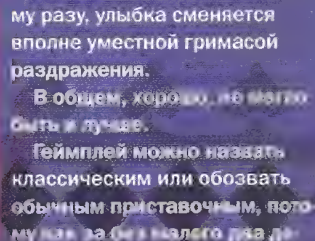
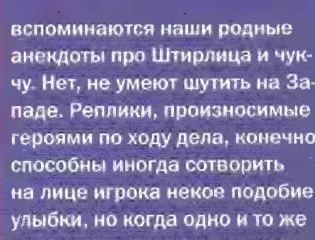
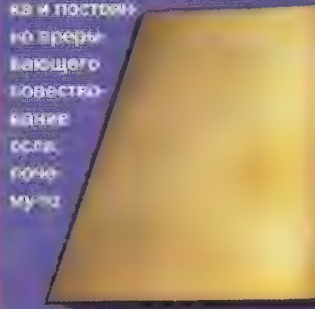
материал для консолей — неинтерактивная окружающая среда, угловатые модели персонажей, плоская вода, огрехи в анимации персонажей. Да, в многочисленных роликах, выложенных на дискете игры, действующими лицами довольно часто выступают персонажи, гораздо резче, чем надо. Конечно, все в игре очень сильно похоже на мультфильм, по мотивам которого она создавалась, только все цвета кажутся тусклыми, блеклыми, даже в 32-битной цветности.

Но с другой стороны, пристойно стандарты качества обусловили довольно низкие системные требования. Игра



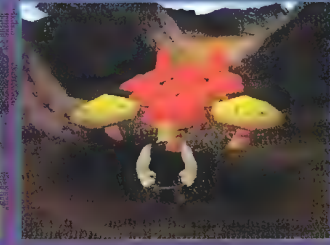
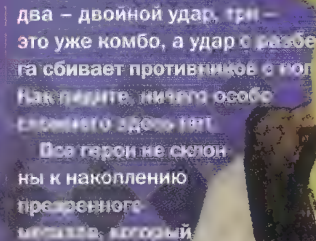
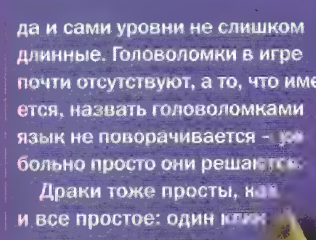
не тормозит даже на видеокартах класса GeForce 2MX, а в руководстве написано, что теоретически она может работать и на интегрированной видеокарте Riva TNT 2.

Звук весьма неплох — некачественная и простоватая музыка не напрягает слух, а голоса актеров, хоть и незнакомых (в целях удешевления игры звуковой записью занимались другие актеры), дополняют и без того приятную картину. Но что толкает, что звук хороший — шумит в подавляющем большинстве не смешные или почти не смешные. Слушая закадровую и постановочную речь персонажа, слышишь, как будто кто-то говорит сзади, но впереди.



ситуации, трансформеры не могут измениться. Почти все герои умеют драться, кричать, а в случае небольшого недолета — цепляться за выступы и карабкаться вверх (осел по вполне понятным анатомическим причинам лишен этой возможности), а также дергать за рычажки или нажимать кнопки. Этими делами героям и предстоит заниматься на протяжении всей игры — от вступительного до финального ролика.

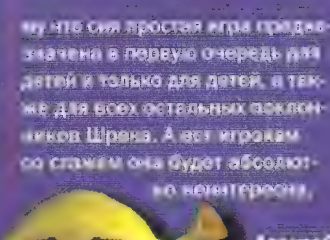
Из других акробатических трюков следует отметить двойные прыжки и лазанье по канатам. Заблудиться нево-



блается прямо на дороге (зачастую указывая путь) или спрятан в мешках. Найденное золото можно с пользой потратить в сети автоматов по продаже волшебных эликсиров.

Но пройти игру можно и без них. Особых плюсов в игре не наблюдается, разве что иногда сплывают текстуры с милого личика Шрека, и если уцепиться, а потом взобраться на двигающуюся платформу, то платформа будет двигаться дальше, а персонаж — стоять. Если под ногами есть опора, а потом он свалится вниз.

В общем, хотя в адрес Shrek 2 прозвучало немало критики, это более чем нормально, потому



Название: «Операция Silent Storm: Часовые»

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: 1С

Жанр: тактическая TBS с элементами RPG

ОЦЕНКА: 12+
Графика: 11
Геймплей: 12+
Управление: 11
Звук: 10

S³ ОПЕРАЦИЯ Silent Storm ЧАСОВЫЕ



Есть игры, в которых писать нельзя, и не потому, что у них есть какие-то недостатки, совсем наоборот – в этих играх они почти отсутствуют.

Писать нельзя по одной простой причине – в эти игры хочется играть, играть и еще раз играть. А когда, наконец, удастся оторваться от монитора, то понимаешь, что писать что-либо уже просто бесполезно – за окном успеешь написать не одна пара слов. И вот бросив прощальный взгляд на монитор, где стройными рядами падают имена разработчиков, в очередной раз с трудом приходится начинать адаптировать организм к повседневной жизни.

Как раз такой игрой, от которой невозможно оторваться, и была «Операция Silent Storm». Но все же идеалов не суще-

ствует. Вернее, не существовало, потому как с выходом продолжения «Silent Storm: Часовые (S3)» он появился.

Разработчики из Nival Interactive прислушались к мольбам, просьбам и пожеланиям игроков, и в результате создали игру, практически лишенную недостатков.

Судите сами: после неслабой оптимизации S3 требует намного меньше оперативной памяти и не такой мощной видеокарты, и это при том, что качество графики заметно улучшилось. Были исправлены все недочеты оригинального Silent Storm, и что самое главное – управление стало простым и удобным, а проблема сбора трофеев благополучно канула в Лету.

По многочисленным просьбам трудящихся в игру была введена экономическая

часть. И это новшество принципиально поменяло основы игры. Прежде всего, за все без исключения удовольствия приходится платить. Напарники не хотят подставляться под пули за бесплатно и требуют выплату страховки. Платой это назвать нельзя, потому как вся сумма изначально выплачивается при вербовке наемников, после чего они денег уже не просят. Разработчики правильно сделали, что отказались от постоянного грабежа и вымогательства, как это было в Jagged Alliance 2. И это более чем хорошо – вначале платят очень мало, а сбор трофеев – не такой уж и прибыльный бизнес, как кажется. Так что собирая оружие и снаряжение, приходится оставлять все дешевые образцы без раздумий. Инвентарь «похудел» ров-

но на одну строку, которая теперь служит для отображения текущего финансового состояния всей команды и игрока в частности. Впрочем, в игре есть несколько способов быстро сколотить состояние, не особо при этом напрягаясь. Так, после случая с ограблением банка в Германии можно в один миг стать богаче более чем на 50 тысяч зеленых денег, но только унести все эти богатства одному игроку явно не под силу.

В миссии «Архивы Пенемюнде» есть несколько коридоров, на первый взгляд являющихся тупиками, но разбив деревянные щиты, которыми заканчиваются эти тупики, можно тоже неплохо поживиться остатками сокровищ третьего Рейха.

Заполучив в свое распоряжение достаточное количество



«Панцеркляйнов» у игрока, испытывающего финансовые трудности, возникает совершенно справедливое желание продать парочку. Но увы и ах — почти все «Панцеркляйны» были уничтожены во время войны, и сейчас о них знают (и используют) только «Молот Тора» да «Часовые». Торговцев оружием такие диковины не интересуют — уж больно много с ними мороки.

За выполнение миссий тоже выплачивают гонорары, но почти все заработанные непосильным трудом деньги, как правило, оседают в карманах у врачей и торговцев оружием.

Вторая Мировая закончилась, но локальные конфликты, разжигаемые «Молотом Тора», остались. А «Часовые», лишенные поддержки правительства, перешли на хозрасчет, что пошло им только на пользу.

Еще одно нововведение из области экономики — возможность на базе прокачивать навыки за деньги. Надо сказать, и тут все продумано до мелочей. Все навыки качаются только до некоторого предельного значения, и ни пунктом больше. Так что любая

попытка превратить своего персонажа в «универсального солдата» обречена на провал. А вот другой волнующий всех фанатов вопрос — что же лучше: сразу нанимать дорогого бойца или все же нанять напарника подешевле, а затем прокачать его «вручную» — остается открытым.

Изменения коснулись и искусственного интеллекта — противникам удачно вправили мозги, и теперь в большинстве игровых ситуаций они ведут себя вполне адекватно сложившейся обстановке и иногда даже действуют сообща.

Так, например, AI, наученный горьким опытом Silent Storm, уже тупо не лезет под пули. Завидев в руках у героя крупнокалиберный пулемет, противник поспешит убраться за ближайший угол или спрятаться за каким-нибудь другим надежным предметом, после чего начнет постреливать в игрока, в конце хода аккуратно прячась в укрытие. Враги вовсю пользуются гранатами, которые стали по сравнению с оригинальным Silent Storm намного мощнее.

В целом, арсенал в S3 расширился примерно на



четверть, и в основном за счет таких «народных» моделей стволов, как АК-47 или автомат Коробова. В целях повышения реализма для оружия были введены такие параметры, как общее состояние и общий износ. Так, если ствол долгое время не ремонтировать, можно ждать от него всяких разных неприятных сюрпризов вроде поломки или заклинивания в самый неподходящий момент. Еще один немаловажный фактор — пробивная сила. Теперь можно гораздо проще прикинуть, что лучше — пытаться прострелить дверь и находящегося за ней противника или все же побречь патроны и AP.

Если в Silent Storm рулили разведчики, то в S3 резко возросла эффективность снайперов. Хороший снайпер в режиме прицельной стрельбы, во-первых, видит в два раза дальше, а во-вторых, враги, по которым ведут огонь с большой дистанции, не видят стрелка, не оказывают никакого сопротивления, а только удивленно оглядываются по сторонам. Впрочем, ходят упорные слухи, что как следует прокачанный гренадер спо-

собен бросать гранаты почти через всю карту, уничтожая противника толпами.

Разработчики щедрой рукой нафаршировали игру огромным количеством небольших, но очень приятных сюрпризов, отыскать которые за один раз просто невозможно.

Поэтому не стоит обходить стороной случайные стычки. Их количество и качество зависит от уровня сложности игры. Чем сложнее игра, тем меньше случайных стычек, однако шансы найти нечто действительно ценное или наравиться на что-то особенное вроде «случайки» с ограблением банка, о которой было сказано чуть выше, существенно возрастает.

Но не все так просто — некоторые «уникальные» стычки на самом деле являются бонусными уровнями и станут доступными только после выполнения определенных действий и правильного продвижения по сюжету. К тому же от выполнения бонусных миссий напрямую зависит, какой из четырех финальных роликов будут показывать в конце. Так что дерзайте!

Алексей Лещук



Название: Euro 2004 Portugal

Разработчик: EA Sports

Издатель: EA Sports

Жанр: спортивный симулятор (если это можно так назвать)

Системные требования: Pentium III 700 МГц, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб Video

ОЦЕНКА: 9
 Графика: 11
 Геймплей: 8
 Управление: 11
 (евростандарт)
 Звук: 10

Скажем геймплею «НЕТ»!

Я полагал, что EA-шники как следует усвоили урок, который им преподали скромняги из Konami. Этот урок скромных парней носит скромное название Pro Evolution Soccer, и он должен был заставить EA-шников еще раз задуматься о смысле жизни...

Монопольная империя EA Games в сфере футбольных симуляторов сильно пошатнулась со стороны консолей и слегка содрогнулась в части ПК под ударом Konami — лишь неудачный порт PES на ПК оставил электронных мастеров на вершине айсберга, а не накрыл их всей своей тушей. Ладно, уважаемые мои футболисты, оставим консольные проблемы Ольге, а сами схватим бутсы, форму, кожаный шар и вместе посмотрим, что EA-шники преподнесли нам на этот раз.

Интро, замученное исключительно на игровом движке, исчезает за довольно стильной и более удобной (по сравнению с предыдущими версиями геймы) менюшкой, которая, в свою очередь, сопровождается заводной музычкой. Где-

то в углу виднеются какие-то латинские символы, несущие примерно такой смысл: Play now — он и в Португалии Play now; UEFA EURO 2004 — это, собственно, сам чemp от пеленок (то есть квалификации) до собирания сливок (то есть до финала в Португалии); а вот на Game modes мы сделаем небольшую остановочку.

Здесь, в Game modes, перед нами предстанут целых 7 возможных режимов игры. Первый режим — до боли всем знакомый и до стертых клавиш заезженный Friendly. Нечто новое и полсовое (имхо) — Home away, в котором вам предстоит провести две встречи: одну — дома, а вторую — на выезде. Режим Fantasy предназначается для кризиса своего дримтима (то есть создания своей команды, состоящей из любых игроков любых сборных) и задачи слонов ламотам ака AI. В общем, «брати, еднаймося», и покажем всем, что из этого может получиться (ярким примером тому может служить фильм «Поворот не туда»).

Действительно заслуживающий внимания режим игры —

Situation: тут дается возможность создать некую ситуацию, где вам предстоит выбрать две команды, счет игры, время, с которого вам, собственно, хочется вступить в игру, а также количество артефактов (желтых и красных карточек у обеих команд). В режиме Tournament ничего особенного не замечается: финальная часть EURO 2004, Лига и т.п. Ну, и конечно же, Shootout («Пробивание пенальти») и Practice («Тренировка»), которые каким-то чудом представлены в двух разных режимах. Блин, наверное, EA-шники не слышали нашу народную поговорку «Не в количестве счастье, а в его деньгах» (хм, кажись, опять что-то напутал).

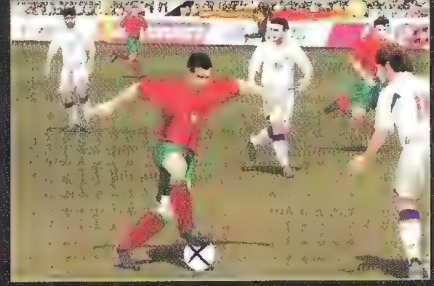
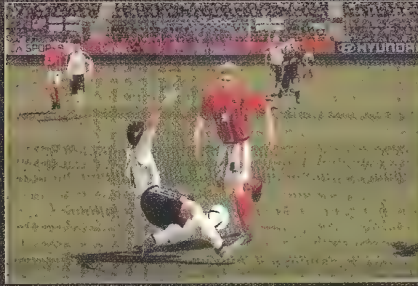
После нескольких заветных левых кликов мыши футболисты выходят, выбегают, выпрыгивают, в общем, каждый в силу своих возможностей продвигается к центру поля, где нас поджидает маленький кусочек гимна соответствующей страны. Да, сборная Германии выглядит потрясающе, вы только посмотрите на Ballack'a, а старичок Kahn! Klose, Schnei-

der — блин, как нарисованные, тыфу ты, то есть как реальные! Так, а это кто? Кажись, форма наша. Точно, вот Шева... А это что за сиамские близнецы и кто это у нас кипер? Так, то ли у меня галюны, то ли...

На этом мысль заканчивается. Что я могу сказать, это надо уметь — сделать близнецов из Лужного и Воробья (причем этот клон толком не похож ни на одного из упомянутых футболистов). Да и Воронин не далеко от них ушел: та же прическа, то же лицо, вот только более вытянутой формы. No comment!

Что и говорить, после прозвучавшего свистка тихо и не спеша подкрадывается понимание того, что Фифа не поддалась девелоперской коррозии изнутри (в плане геймплея, конечно же). Да, движения стали более плавными и правдоподобными, да, игра вратаря выглядит более уверенной (хотя без лагов все равно не обошлось), да, борьба на втором уровне стала более вязкой и реальной... Но мало ли тех «да», если все равно за красивой бутылкой скрывается все та же вода, а не пиво. Управление, розыгрыш





стандартов, подача угловых – все осталось без изменений, как наступление темноты или восход солнца.

В основном, акцент в игре делали на более реальную физику. Возвращение дождя повлекло за собой соответствующие изменения в физике мяча и футболистов, которые и без этих изменений стали вести себя на поле «правильнее». Кроме того, была переработана физика сетки и ворот в целом. В одном из интервью EA-шники говорили о том, как мяч, попадая в штангу, будет по всем законам физики улетать, куда положено, а сетка, в свою очередь, обретет новую физику движения при столкновении с кожаным шаром. И что мы видим

после релиза? Мяч, попадая в перекладину, отскакивает от воздуха и через верхнюю часть сетки проникает внутрь ворот. Я уже не говорю о том, как рука голкипера может без особых проблем проникать в мяч и т.п. Короче, с физикой поработали на славу. Где овации?

В общем, геймплей остался самым слабым звеном игры, чего не скажешь о графической составляющей геймы. Визажисты, вооружившись пиксельной пудрой и полигонной мазью, хорошенько попотели над звездами. В результате капли пота малехо размазали текстуру, но в общем все 40 самых матерых перцев Европы действительно напоминают своих прототипов (причем не только мордой лица). Под разда-

чу тех самых слонов удалось попасть многострадальным коленям футболистов. По-видимому, слонов получили не много, но на поиски ихтиандра в неизведанных глубинах сортира, честно говоря, не тянет, а это уже прогресс по сравнению с предыдущей версией. Не избежали вмешательства графических редакторов и арены с присутствующими на них болельщиками. Проще говоря, в плане графики похорошело все.

А сопровождается вся эта анимация не сильно напрягающими soundtrack'ами (The walls – Bright and shining sun; Parva – Panic Attack; Glitterati – Do you love yourself? и т.п.), клонированными комментариями с до боли (в ушах) знакомыми

шаблонными фразами все те же МакКоя и Мотсона, а также стандартными кричалками, мурчалками и песенками фанатов разных стран.

В общем, мы получили довольно-таки добротный add-on, который, как мне кажется, не охватил всей феерии «Евро 2004». Проще говоря, шум есть, а дракой и не пахнет. Лаги, баги, глюки и остальные обитатели сего мира оставляют не лучшие воспоминания в мозговой оперативке, а отсутствие подобающей европейскому чемпионату атмосферы ставит окончательную жирную точку в этом рассказе.

Виталий Полищук
blind_sniper@mail.ru

ОБЕРИ СВОЙ ТАРИФ!

СПРАВЖНИЙ ІНТЕРНЕТ

- добовий - 1 у.о. за добу
- нічний - 5 у.о. на місяць
- домашній - 10 у.о. на місяць

**тариф
погодинний**

**від 0,29 у.о.
за годину**

тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

**IP
TELECOM**

Ай Ти Телеком

Название: Starship Conquer

Разработчик: Enjoy Software & Entertainment GmbH

Издатель: Enjoy Software & Entertainment GmbH

Жанр: аркада

ОЦЕНКА: 1-

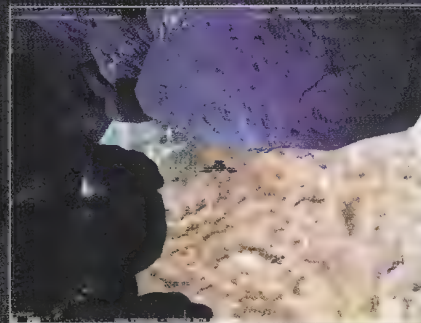
Графика: 4

Геймплей: 1-

Управление: отвлрати-
тельное
Звук: вроде, есть



Чёрная тьма



Могу поспорить на что угодно, что большинство из вас восприняли новость о разработке первого отечественного мобильного телефона, мягко говоря, с изрядной долей скептицизма и сарказма. А зря, потому что выпуск вполне качественных товаров исключительно для внутреннего рынка давным-давно стал обычной практикой для высокоразвитых стран. Так, к примеру, те же мобильные

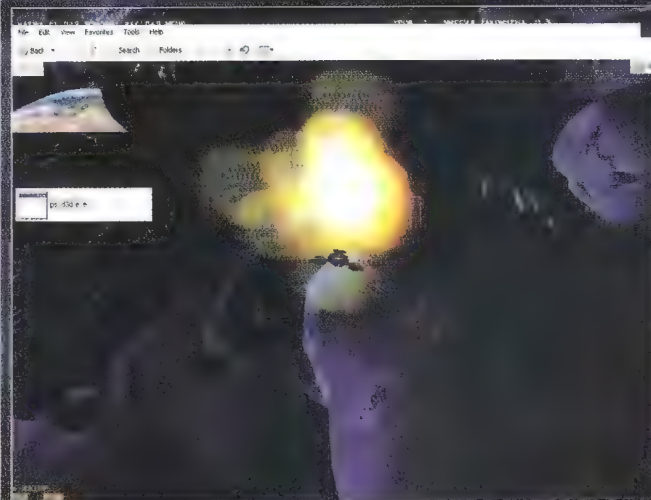
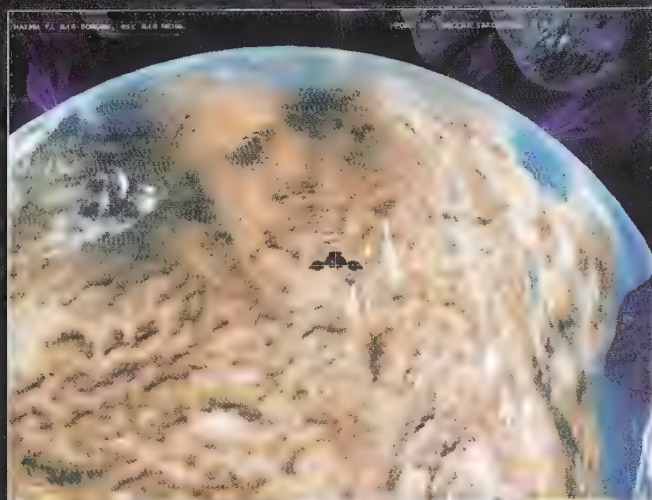
телефоны, выпускаемые небольшими и неизвестными у нас азиатскими компаниями для азиатского рынка, по количеству функций могут запросто заткнуть за пояс даже самые навороченные бренды, а стоят в несколько раз дешевле. Правда, выглядят они не так стильно, как аппараты именитых фирм, но недостатком это давно не считается. Понятное дело, в каждом стаде есть своя паршивая овца, и даже не одна, но ведь и волки позорные бывают.

К чему я клоню? Да вот попалась нам недавно одна игрушка с пометкой Made in Germany, предназначенная как раз для внутреннего рынка. Ну, что вам сказать про эту игру? Уже одно то, что она попала в эту рубрику, говорит о многом.

Немцы — народ очень специфический, но это вы, наверное, и без меня знаете... А к компьютерным играм у них еще более нездоровое отношение — ну, какой здравомыслящий человек запретил бы такие игры, как Command &

Conquer: Generals, Far Cry, UT или «Операция Silent Storm»? Правильно, никакой, и уж тем более не здравомыслящий. А вот игры вроде Starship Conquer, которую мы и будем сейчас пинать ногами, всячески поощряются и восхваляются, потому что не содержат даже намека на жестокость и насилие.

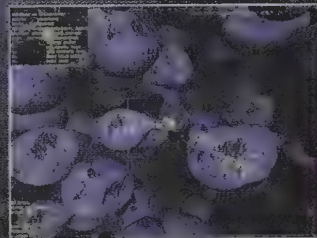
Начнем, пожалуй, с кучи сдержанных похвал (на немецком) и отсутствия какой-либо интересной информации (на английском), что, в принципе, и не мудрено.



Но это все прикраска, а ска-зочка начинается прямо здесь и сейчас.

Если кто помнит игры вре-де Raptor, Xenon и уже с ни-ми, то Starship Conquer – как раз этого поля ягода, то есть банальная космическая лета-ка-стрелялка, только в псевдо-трехмерном исполнении. По-чему «псевдо»? Да потому что космос местами плоский, да еще и тесный: когда низко-полигональный космический истребитель долетает до орби-ты планеты, он красиво упира-ется в невидимую преграду. Типа, все, прилетели!

Противные противники довольно точно гасят по вам через всю карту и даже ма-ленькое «зеркало заднего вида» не помогает, увернуться от выстрелов почти не реаль-



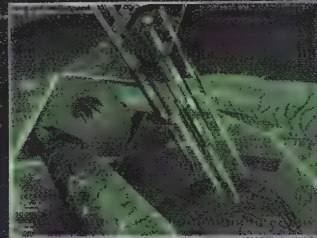
но – управление «ватное». А еще на экране темно, как у негра в... кладовке. В ре-зультате противников в основ-ном видно только по подсвет-ке, а вражеские выстрелы становятся заметными, лишь когда превращаются в прямые попадания.

Есть в Starship Conquer и оружие – бластеры, ракеты, торпеды, а также стандартные для игр такого типа бонусы в виде брони, увеличения дальности или скорости стрельбы. Но выпадают они крайне редко и помогают очень слабо.

А теперь – немного омерзи-тельных технических подро-бностей. Какие-либо возможно-сти настройки чего-либо отсутствуют. Поэтому здесь все, как в былые времена – игра или работает, или нет. Но в основном (и к сожа-лению) все же работает. С глюка-ми. Отдельной строкой нужно отметить огромный курсор (раст прицела), который раза в четыре превышает размер самого корабля. При появле-нии на экране надписи GAME OVER игра немного подвисает,

что очень ярко выражено в среде Windows 98. В то же время при работе в среде Win-dows Xp или 2000 можно про-сто снять зависшее приложе-ние, но все же такой способ выхода из игры чести разра-ботчикам не делает.

Но это еще далеко не самый страшный глюк. Даже не пы-тайтесь запускать Starship Conquer, если в системе открыто хоть одно окно или где-то торчит панель от рези-дентных программ вроде файрволов, антивирусов и так далее, потому что самый огромный бар Starship Conquer заключается в том, что игра не может удержать фокус над своим окном (так многие ре-кламные трюки на веб-страи-цах постоянно норовят вылезти на передний план



при навигации по сайтам, обильно сдобренным рекла-мой). То есть получается, что, кликая мышкой в игре, мы од-новременно кликаем ею и в Windows. А так запросто мож-но и беду накликасть. Что, кста-ти, и произошло в моем слу-чае – больше половины папки Downloads и кое-что из Games оказалось в «Корзине». Вот это был фокус...

Вот вам и хваленое немецкое качество. Честное слово, совер-шенно непонятно, как такой ацтой, страх и ужас мог вообще появиться на свет? Кривизна некоторых программистских рук поистине безгранична. И хоро-шо, что Starship Conquer в огра-ниченном количестве чисто слу-чайно появился в наших краях.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



3032 способа борьбы с ацтой!

Способ №13/666

(кладбище домашних животных)

«Шпили!» побеждает ацтой



Шаг 1. Выявлен особо гнусный ацтой

Шаг 2. На кладбище домашних животных роем могилу



Шаг 3. Кидаем ацтой в могилу

Шаг 4. Тщательно закапываем



Шаг 5. Забиваем осиновый кол. Для верности.

Теперь не выкопается!

Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтой продолжает-ся! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет суперо-вым, то мы (и только мы!) запечатаем его, а вам вручим неац-тоиную игру с автографами редакторов!

Редакция журнала не несет ответственности за возможный ущерб и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Название: To Serve and Command (Chain of Command)**Разработчик:** InterActive Vision Games**Издатель:** ValuSoft**Жанр:** тактическая RTS**Системные требования:** Pentium III 600 MHz, 32 MB RAM, 32 MB 3D Video**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:**

6

6

7

8

6

To Serve and Command



Этюд на тему войны в серых тонах

На безрыбье и рак – рыба.

Пословица.

«Ух ты, клон C&C: Generals!», – воскликнул автор этого материала, бросив один лишь взгляд на обложку диска, и был совершенно неправ. А вот, кажется, Козьма Прутков сказал: «Не верь глазам своим», и был абсолютно прав. Да, при ближайшем рассмотрении стратегия Serve And Command является клоном совсем не C&C, а таких игр, как «Противостояние» и Desert Rats vs Africa Corps. То есть это означает, что рассматриваемая игра принадлежит к ряду тактических стратегий

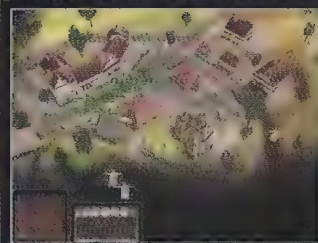
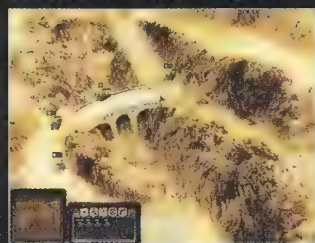
в реальном времени, да еще и с историческим уклоном.

Да, так и есть – игра создана на основе событий Второй мировой войны, но не ждите, что вам предоставят возможность еще раз переиграть великие (или не очень) сражения той поры. Все события по большей части не имеют ничего общего с реальными, то есть на карте присутствуют наши войска и войска противника, и игроку для успешного прохождения миссии необходимо выполнить некий набор стандартных действий атакующего или оборонительного характера вроде удержания пози-

ций, атаки хорошо укрепленного объекта противника или банального уничтожения всех вражеских сил. И так – на протяжении без малого двух десятков миссий. Иногда попадаются задачи по перехвату/уничтожению колонн противника, проведении разведки боем или спасению пленных. Причем задания повторяются от миссии к миссии, что весьма негативно влияет на геймплей. Также изредка возникают дополнительные задачи вроде уничтожения трусливого вражеского командования, которое, заведя танк с синими звездами на броне, тут же

бросается наутек. Но пытаться выполнять такие вот «довески» к основным заданиям – это все равно что добровольно садиться на электрический стул под высоким напряжением.

Техники и живой силы в игре довольно много, начиная с солдат, вооруженных винтовкой и гранатами, и заканчивая последними образчиками военно-технической мысли того времени – самоходными артиллерийскими установками, без промаха бьющими через полкарты. Кстати, о гранатах: солдаты очень метко попадают ими по вражеской технике или





укреплениям. Немного огорчает отсутствие авиации в игре, но, скорее всего, так даже лучше – ведь подвешенные в небе самолетики и вертолетики стали бы для игрока еще одной головной болью. Правда, наземная авиация в *Serve and Command* все же есть. Во многих миссиях нам будут попадаться вражеские самолеты, гордо стоящие на аэродромах или скромно лежащие в виде обломков. В первом случае их нужно уничтожить, во вто-



то есть все командирские тяготы были возложены разработчиками на хрупкие плечи игрока. Управление в *Serve and Command* максимально приближено к стандартному и особых нареканий не вызывает, разве что навигация по мини-карте немного не удобная. Меню довольно мелкое, но все же информативное. Приходится постоянно приглядываться, чтобы увидеть ТТХ того или иного юнита, но со временем можно привыкнуть и к этому, или



Вот так вот, незаметно, мы и подошли к самому большому и больному месту в *Serve and Command* – графике. Движок игры был стар еще в те времена, когда в меру кривые руки его создателей написали первые строки этого программного анахронизма. Текстуры даже в самом лучшем качестве размыты и нечетки, как будто кто-то рисовал акварелью по мокрой бумаге. В игре всего три типа местности – пустыня, лесостепь и зимние ланд-



все остальные путем изменения палитры. Невооруженным глазом видно, что деревья состоят из двух одинаковых частей и «шва», эти части соединяющего. Точно такие же швы аккуратно расчерчивают уровни на квадраты.

О звуке и музыке можно сказать только одно – они в игре есть. Больше ничего.

Из числа других особенностей стоит, пожалуй, отметить отсутствие мультиплеера, а кампания за американцев



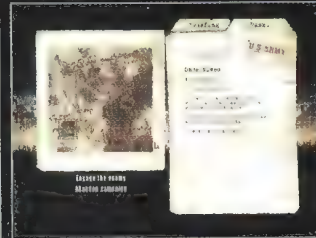
ром – объезжать, как и любое другое препятствие.

Игрокам, хоть немного владеющим английским языком, перед началом игры будет совсем нелишним почитать вполне приличный мануал к игре в формате HTML. Как говорится, RTFM.

Юниты, как и следовало ожидать, не обладают каким-то выдающимся интеллектом,

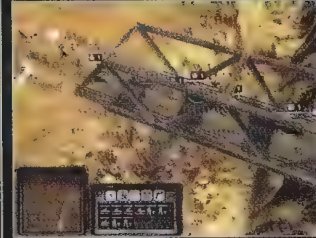


запомнить столь нужные и важные в бою характеристики. Но и тут выходит неувязка – с высоты птичьего помета все юниты выглядят, как близнецы-братья. Нет, конечно, танк и пехотинец заметно отличаются друг от друга, но, к примеру, визуально различить того же «Шермана» и самоходную установку Priest довольно сложно.



шафты предположительно горного типа. Да, наверное, так и есть, потому что боевые действия происходят в Африке и Арденнах.

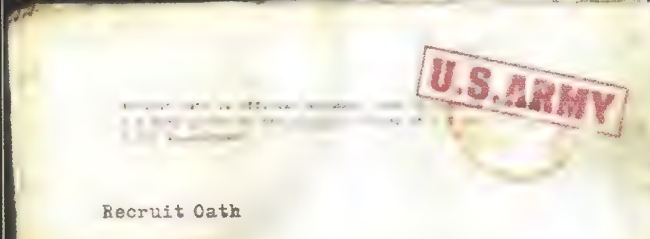
Вообще все выглядит серым и каким-то безликим, и складывается впечатление, что художники на пару с дизайнерами на самом деле нарисовали только один тип местности, а на его основе сделали



является к тому же единственной в игре.

Как ни странно, *Serve and Command* – штука довольно играбельная, но при условии, что ваш компьютер не настолько крут, чтобы порадовать игроками более серьезными из числа названных в начале статьи.

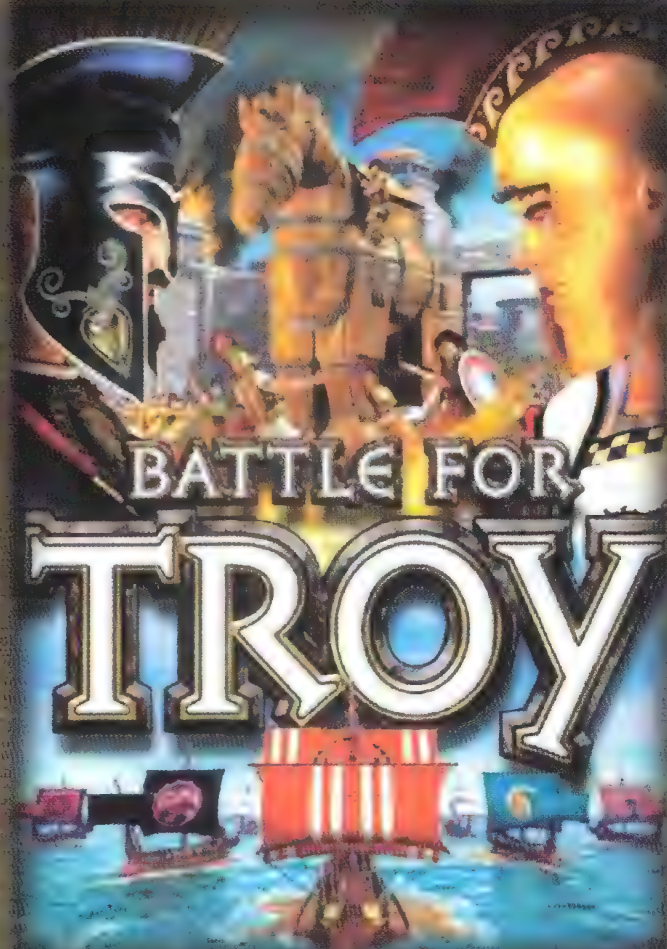
Алексей Лещук
и его Злобная Цихина



Recruit Oath

I do solemnly swear that I will support and defend the Constitution of the United States against all enemies, foreign and domestic; that I will bear true faith and allegiance to the same; and that I will obey the orders of the President of the United States and the orders of the officers appointed over me according to regulations and the Uniform Code of Military Justice.

Название:
Battle for Troy
Разработчик: Zono
Издатель: ValuSoft
Жанр: RTS
Системные
требования:
Pentium II 350 MГц,
128 Мб, 8 Мб 3D Video



ОЦЕНКА: 5-
Графика: 5
Геймплей: 3
Управление: 4
Звук: 3

Так Троя пала. Но доселе
Играют крысам на свирели.

Lokki W.

Давным-давно, где-то эдак в 13-м веке до нашей эры (хотя если хорошенько подумать, то эра была не такой уж и нашей), боги частенько слускались с Олимпа на грешную землю — поразвлечься, гадостей наделать или козни построить, согрешить (в хорошем смысле этого слова), а может, и просто помочь героям или простым смертным.

И вот однажды небожители собрались на пир, и только одну Эриду, богиню раздора, «забыли» пригласить. Тогда мстительная и злопамятная Эрида сперла золотое яблоко из садов Гесперид, написав на нем два слова — «Для прекраснейшей». Потом она незаметно подбросила его на пиршественный стол, за которым сидели уже порядком подгулявшие олимпийцы. Тут же возник несущотный спор между Афродитой, Афиной и Герой по поводу того, кому же из них должен принадлежать сей чу-

десный плод. Троювержец Зевс отказался решить этот спор и велел недовольным богиням обратиться к Парису, сыну царя Приама, который и признал самой прекрасней Афродиту. В виде благодарности она решила наградить его любовью самой красивой из смертных женщин, которой оказалась Елена, супруга могущественного царя Спарты Менелая. Богиня любви и красоты сумела заставить Елену полюбить Париса и бежать с ним в Трою. А вот законному супругу Елены это все жутко не понравилось, и он, собрав войско, пошел войной на Трою.

Десять лет длилась эта война, много подвигов с обеих сторон было совершено у стен осажденной Трои. И вот Одиссей, царь Итаки, придумал хитроумный план, который мог положить конец противостоянию и давал возможность захватить Трою. Этот план был тут же приведен в действие.

Объявив о снятии осады, Одиссей и все войска греков

отплыли на судах в море, оставив в дар троянцам богато украшенного деревянного коня, внутри которого были спрятаны самые сильные из греческих воинов. Жители Трои на радостях потеряли бдительность и втащили коня в город. Ночью прятавшиеся в коне воины вышли из укрытия и ожгли ворота города вернувшимся войскам.

Предание сие вошло в историю и мифологию, короче, куда вошло, туда вошло, и спустя много столетий получило широкую огласку благодаря кинорежиссерам Голливуда.

Итак, на что рассчитывает среднестатистический геймер, посмотревший фильм «Троя» и горящий желанием приобрести игру с почти одноименным названием? Он рассчиты-





вадет как минимум на графику и геймплей уровня Age of Mythology, на качественный звук, над которым поработали те же голоса, что и в фильме, а также на рожи Орландо Леголасовича и Бреда Питта в шикарных видеороликах. Особо продвинутые товарищи еще были бы не против какой-то исторической изюминки, или наоборот, мифологической, в виде вмешательства богов в дела смертных.

Так вот, ничего из вышеперечисленного в игре нет. Фильм «Троя» — бесспорный хит, блокбастер, а игра Battle for Troy — не более чем второсортная RTS, практически лишенная каких-либо достоинств. Как и в те далекие времена, когда рулили предки всех стратегий Warcraft и Dune, враждующие стороны в этой игре отличаются только цветами. Во всем остальном они полностью идентичны. Конечно, такое равенство во всем можно спи-

сать на исторические особенности, тем более, что некоторые намеки на таковые все же есть. Так, например, греческие копьеносцы были вооружены двумя копьями, одно (дротик) воин метал во врага, а вторым непосредственно сражался в пешем строю. Так сделано и в игре, но вот беда — у троянцев (в игре) все точно так же, посему вялые попытки хоть как-то реабилитировать продукт Zono будут неудачными.

Визуально Battle for Troy очень напоминает сильно ухудшенный Warcraft III. Графика довольно примитивна, но все же назвать это недостатком нельзя, потому как низкополигональные модели смотрятся почти пристойно. В общем, к графике, даже несмотря на ее простоту и корявость, особых претензий нет.

Зато они есть ко всему остальному. В первую очередь, это касается AI, управления и интерфейса.



Управление в игре очень сильно «динамит», что вместе с другим огромным недостатком — полной неспособностью войск выполнять атаку в движении, а также выбирать себе самую оптимальную цель для атаки — превращает игровой процесс в хаотическое кликанье мышкой по мешанине из юнитов.

Главный ресурс — золото — никогда не кончается и потихоньку производится в башнях. На картах разбросано изрядное количество амфор, содержащих немного золота или артефактов. Золото также остается после гибели вражеских солдат. Но даже этих дополнительных капиталовложений не хватает, чтобы как следует развить наступление на позиции неприятеля. Сам игровой процесс однообразен и хорошо известен бывалым геймерам по куче не совсем удачных клонов C&C. Противник изначально обладает гораздо большим количеством войск и ресурсов, что позволяет AI неприятеля доминировать большую часть игрового времени. Залогом победы является одновременная атака двумя группами юнитов. Одна группа совершает отвлекающую атаку по войскам противника, в то время как вторая громит

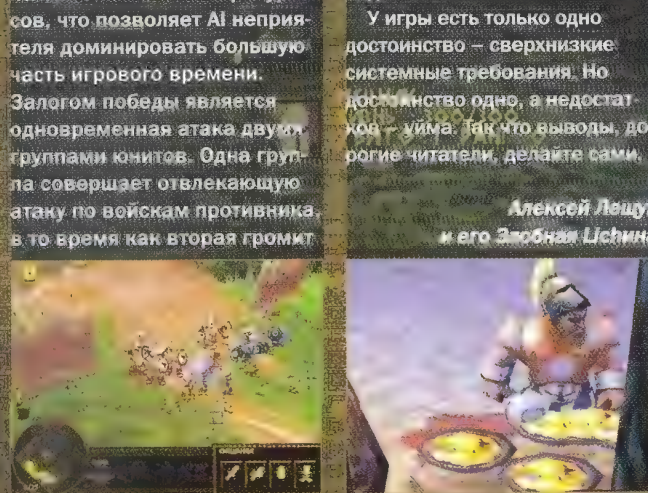
слабо защищенные постройки врага.

Все боевые действия сопровождаются просто невыносимым звуком (а точнее, одним непрерывным воплем) и борьбой с интерфейсом, который лишен даже спартанских удобств.

Как гласит народная мудрость, век живи — век учись. Я никогда бы не подумал, что древнегреческие врачи, кроме медицины, были так же сильны в некромантии и могли поднимать нежить или выделять другие фокусы из области черной магии. Не знал, не ведал, пока не поиграл в Battle for Troy. На самом деле древние греки и не были некромантами, просто это все уже происходило в предыдущей игре Zono. Ленивые разработчики просто натянули новые текстуры на старый движок, провели тотальное переименование всего сущего в игре и на всех парах побежали сдавать Battle for Troy издателю.

У игры есть только одно достоинство — сверхнизкие системные требования. Но достоинство одно, а недостатков — уйма. Так что выводы, дорогие читатели, делайте сами.

Алексей Лещук
и его Злобная Психина



Название: Devil Whiskey

Разработчики: Shifting Sands Studios

Издатель: не известно

Жанр игры: RPG/симулятор настольной RPG

Официальный сайт: www.devilwhiskey.com

Системные требования: Pentium III 400 МГц, 128 Мб, 16 Мб 3D Video

Devil Whiskey in the Jar

As I was goin' over the Cork and Kerry mountains

Встречают, как известно, по одежке, или же по яркому, необычному названию. Исследуя залежи всяких разных файлов, полезных и наоборот, очень трудно пройти мимо игрушки с интригующим названием Devil Whiskey. Тем более что рядом красуется надпись RPG, да еще и без всяких там action. После скачивания, проверки на вирусы и последующей установки выяснилось много чего интересного.

I saw Captain Farrell and his money he was countin'

Итак, настал подходящий момент, чтобы в очередной раз раскатать философию, флейм и спойлеры страницы здак на полторы. И поверьте, я этот шанс упустить не собираюсь.

Так вот, куда катится этот мир, какому коту под хвост? Что ни год, то сплошные разочарования, и не только по части игр.

Игровая индустрия сейчас переживает не самые лучшие времена. Хорошие игры выпускать уже не модно. Гораздо проще сделать игру-однодневку, накупить зеленых, немного передохнуть и потратить нечисто заработанные деньги, а затем снова приступить к созданию очередного «шедевра». В погоне за вечнозелеными президентами в первую очередь страдает геймплей, сюжет, а также общая идея игры. Нехорошо...

I said stand and deliver or the devil he may take ya

Плохо, очень плохо. За такие безобразия разработчи-

ков нужно не просто бить ногами, а бить часто и сильно. Впрочем, не перевелись еще в дальнем зарубежье добры молодцы, знающие и помнящие, что такое настоящие ролевые игры.

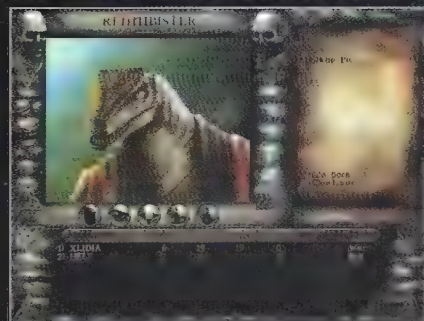
Маленькая, но очень гордая компания Shifting Sands Studios, немало лет работающая под неофициальным продолжением Bard's Tale, в связи с появлением официального переименовала свое творение, которое, преодолев все бури и невзгоды, добралось до релиза.

There's whiskey in the jar-o

В наш век попсы, бетонных джунглей, кубизма и серого месива из стекла и пластика так и хочется остановить свой взгляд хоть на чем-то, лишенном повседневной серости.

Но на всех антиквариате не напасешься, уж больно его мало, а желающих — много. Вот и продаются в магазинах суррогаты — шикарные картины, вазы, оружие или мебель. И только зоркий глаз опытного знатока может отличить подделку от настоящего раритета. Так все же, что это за зверь — Devil Whiskey?

Прежде всего — это ролевая игра в классическом толковании этого термина. Как уже говорилось, Devil Whiskey является римейком классического ролевого сериала Bard's Tale, только с более симпатичной графикой. Все остальное — прямо как в старые добрые времена. Или как в настольных RPG. Фактически Devil Whiskey можно назвать симулятором настольного ролевика. Более того, эта игра как





раз является не анахронизмом, а весьма талантливой стилизацией «под старину».

Как и в любой приличной настолке, в Devil Whiskey содержание превалирует над формой. То есть графика и звук в игре присутствуют, но не являются основными в очень внушительном списке ее достоинств.

Начинать игру лучше всего с изучения руководства в PDF-формате, находящегося в каталоге, куда установлена игра. Для лучшего удобства руководство представлено в двух вариантах – буклетом и в обычном формате A4. Все написано коротко, ясно и толково, да и сам фэнтезийный стиль повествования выдержан просто великолепно.

Глаз бывалого ролевика с радостью цепляется за такие характерные для настольных RPG фишки, как рыцари-псионики или элементаристы (повелители Стихий), а также отмечает наличие крысолов и разумных ящеров в списке игравельных рас, и многие другие радости. Немного огорчает отсутствие «докторов» в виде священников и друидов, но комфортно играть можно и без них.

Генерация персонажей происходит в автоматическом режиме: игроку нужно указать расу и пол персонажа, а компьютер сам бросает дайсы. И если сгенерированный приключенец нас чем-то не устраивает, можно нажать кнопку Re-roll и попытать счастья еще разок. А потом еще и еще. Хоть идеального персонажа сгенерировать и не получится, но косвенно оптимизировать параметры персонажа все же можно. Как это сделать? В руководстве написано, так что учите матчасть.

Создав достаточное количество потенциальных напарни-

ков, можно приступать к формированию партии, в которой может находиться до восьми персонажей.

Сюжет в игре – тоже на высоте. Если кто-то наивно полагает, что игроку опять и снова предстоит спасать мир от очередной напасти, то такие товарищи пусть захлопнут... форточки.

Все начинается с того, что в местечке под названием Rennibister весь местный народ уж очень сильно увлекается горячительными напитками. И только один сорт – Latruin's Veil – пользуется бешеной популярностью. Пьяные в стельку обыватели целыми днями бесцельно шатаются в состоянии сильной эйфории. Народ пьет да пьет, работа стоит, экономика разваливается. А где развал экономики, там и разгул бандитизма. Постепенно и всякие монстры зашевелились. А тут еще и слухи поползли о подозрительного вида незнакомцах и похищении принца. Отсюда следует основная задача партии – разобраться во всем этом безобразии.

А дальше... Дальше диалоги, квесты, драки, походы в храм к лекарям, снова драки, покупка оружия и доспехов, опять квесты...

Бои проходят в походевом режиме, но и это еще не все – Devil Whiskey дискретна от начала и до конца. Что, салаги, не знаете, что это и как это? Да, в Goldbox-серии отSSI явно не играли. Так вот, для тех, кого в те славные времена еще и в проекте не было, поясню – весь игровой мир «расчерчен» на клетки (как в HoMM III), и каждая клетка – это отдельный игровой экран. Как только партия попадает в определенную клетку, проводится проверка на случайную встречу или чего-нибудь еще.

Если проверка прошла успешно, значит, следует ожидать чего угодно, потому как в Devil Whiskey, как и в настольных RPG, шансы нарваться на высокоуровневых противников и лечь костями в неравном бою очень велики.

Now some men like the fishin' and some men like the fowlin' And some men like ta hear a cannon ball a roarin'

А я вот люблю RPG. Настоящие RPG. Правильные RPG. И Devil Whiskey как раз является такой игрой. А тот, кто думает, что это не так, просто напросто сбился с пути истинного. И единственное, что я хо-

чу в данный момент – это месяц свободного времени, тишины и спокойствия, retail-версию Devil Whiskey и... пару ящиков этого самого виски.

P.S.: Автор выражает благодарность группе Metallica за замечательную кавер-версию народной песни Whiskey in the Jar и прикольный видеоклип к этой же песне, а также компании Shifting Suns Studios за то, что они делают, ну, и себе, любимому (сам себя не похвалишь – никто не похвалит), за все хорошее и не очень.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Что лучше счастья?

100 Мэгбайт

Живи с 1 мб

в сервисе «Феномен», «Мобиль», отделениях Украинского Сбербанка

silver.com

Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказались от традиционной идеи почасовых карточек.

191 Печерск, 72 т. 210-4-441

Предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.

www.silvercom.net

МОИ ДРУГ — МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

Хочешь прославиться сам и сделать знаменитым свой телефон?

Тогда прояви остроумие и находчивость!
Присылай нам фотографии, рисунки, интересные истории,
курьезные ситуации, связанные с твоим мобильным телефоном.
Пять самых интересных работ будут отмечены призами
от торговой марки TRINITY®.*

Материалы с пометкой «Конкурс TRINITY®»
принимаются до 01.08.2004 г. по почте
(адрес редакции смотри на 64-й странице)
и по электронной почте: shpil@comizdat.com

Победители конкурса
будут названы в №9 (сентябрь).
Желаем удачи!

* Под получением призов подразумевается
приобретение их за 1 грн.

Спортивная сумочка EXTREME от торговой марки TRINITY® (наиболее полно
ассортимент торговой марки TRINITY® представлен в салоне мобильной
связи UMC по адресу: г. Киев, ул. Крещатик, 15 (в Пассаже))



Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку и копию
чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Воссоединения, 15,
7-й этаж, г. Киев, 02160

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 553-3986, 553-1940

Твой «ШПИЛЬ»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

| Журнал без диска | | | Журнал с диском | | |
|------------------|--|------|-----------------|-----|------|
| Да! | 4 | 3,60 | Да! | 3 | 5,64 |
| Да! | 5 | 3,60 | Да! | 4 | 5,64 |
| Да! | 6 | 3,60 | Да! | 5 | 5,64 |
| Да! | 7/8 | 3,60 | Да! | 6 | 5,64 |
| Да! | 9 | 4,80 | Да! | 7/8 | 5,64 |
| Да! | 10 | 4,80 | Да! | 9 | 6,0 |
| Да! | 11 | 4,80 | Да! | | |
| Да! | 12 | 4,80 | Да! | | |
| Да! | Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike» | | | | 11,0 |
| Да! | Спецвыпуск «Читы и коды» | | | | 11,0 |
| ИТОГО | | | | | |

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!»)

Называется «Как правильно посчитать НДС?»

Высчитывается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число
по общематематическим правилам.

Т.е. если ты закажешь любимых «ШПИЛЕЙ!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате: 36 грн. 00 коп., в т.ч. НДС: 6 грн. 00 коп.»

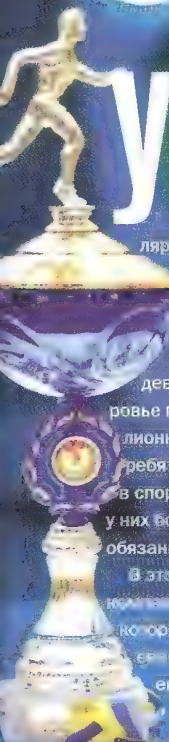
Если будут вопросы — звони в редакцию.

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

За здоровье!



уже выросло поколение людей, знающих по фильму «Моя Бонни», до какого ния, как приятно бороться с инфарктом – от него нужно убежать. И чем регулярнее и правильнее бегать, тем лучше. Сейчас ребята делятся на тех, кто не занимается спортом, и тех, кто ходит в спортзал, чтоб девочкам понравиться. О здоровье помнит только каждый миллионный. Но есть очень много ребят, которые не могут пойти в спортзал, даже если захотят – у них больное сердце. Так что наша обязанность – пробежать и за них. В этом деле здорово помогает компания «Батман» и «Electra», которая является генеральным спонсором акции под названием «Пробег под каштанами», организуемой компанией Digital Communications



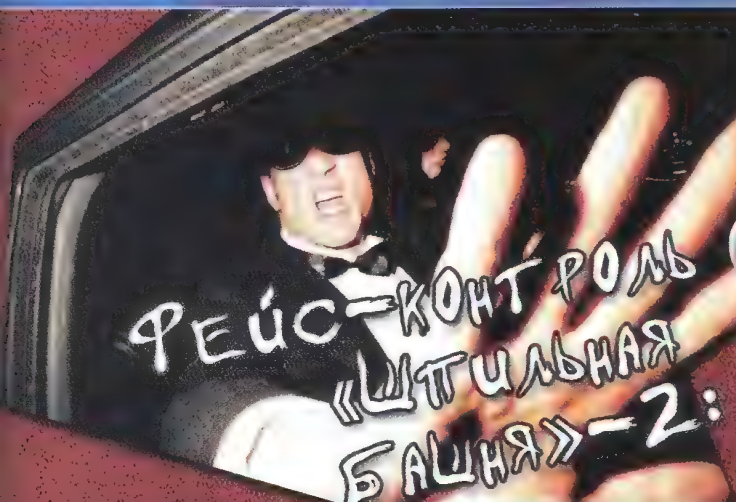
и управлением по физкультуре и спорту Киевской городской администрации. В то время как отдельные неосознательные личности готовятся к Дню Киева, закупая пиво и рубая тапки с салатом, сознательные готовятся к празднику совсем по-другому, чтобы в последнее воскресенье мая выйти на центральную улицу столицы, где начинается забег на символические 5 километров. Спортсмены и те, кто претендует на это звание, жертвуя небольшую сумму, могут принять участие в самом групповом забеге в Украине, внося свой вклад в здравоохранение Украины. Ну, а мы, как давние друзья

и партнеры этой акции, участвуем в забеге посильно – сами бегаем и раздаем призы ребятам, которые вместе с нами с гиканьем пересекали Крещатик.

Акция комплект из самых что ни на есть лицензионных игр – Age of Mythology, очередной Tycoon, Flight Simulator и других – мы распределили между молодыми спортсменами. Во-первых, приз получила самая младшая участница забега. Девочку Софию Сашину сложно назвать спортсменом – это просто акция мегаспортсмен! Учитывая ее возраст – 1,4 года – она на равных бежала со всеми. Правда, ей помогали. Но от этого бежать



стие не стало менее почетным! Со своей матерью – юной мамочкой участницей соревнований, девочкой Надеждой, ее маму несли на руках – 4,5 месяца. Забег у него вышел не очень, но аркаст он удачно боролся полейкером! Также на нем гитарист, получил самую почетную награду, проведя забег и забег – семья Мостовых мамы гитариста на управлении гитаристом. Четверо молодых спортсменов. Так что тем, кто забег и забег, не забег, конечно, забег



ФЕУС-КОНТРОЛЬ
«ШПИЛЬНАЯ
БАШНЯ»-2:

группа продленного дня

Вы, уважаемые, явно не поняли, что конкурс на лучшую фотку читателей нашего журнала окончится вручением реальных цифровых фотокамер от компании Trust. Нам пришлось только пару-десять фоток, из которых победителя выбрать довольно сложно – фотки так себе. Посему



напоминаем: конкурс действительно проходит, но срок его проведения мы продлеваем до 2 месяцев – фотографии будут приниматься до 1 октября, а вручение призов проведем в декабре. Для того чтобы получить в подарок фотоаппарат, нужно всего-лишь сделать фотку себя, любимого (любимых), в таком ракурсе, чтобы сразу стало понятно, что вы – настоящий читатель самого обезбашенного журнала мира под названием «Шпили!». Присылайте фотки по мылу shpil@com-izdat.com или по почте (лучше мылом, конечно), а лучшие фото мы разместим в журнале, чтобы вы сами могли выбрать победителя. Еще раз повторяем: победитель реально получает реальную цифровую камеру!

* Под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.



ДЛЯ ТВОЕЙ МОБИЛЫ

19012471

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i
Samsung: P400, S300M
Sony Ericsson: P800, T610

Путешествуя по подземелью, где хранятся несметные сокровища, соберите как можно больше золотых шариков. Вас будут преследовать злобные монстры, хранители подземелья. Избегайте встреч с ними!

19011171

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6110, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i
Samsung: C100
Siemens: M55, S55
Sony Ericsson: P800, P900, Z600, T610

За гранью разрешенных скоростей и мощностей двигателя! Лучшие мировые трассы ждут того, кто покорит их своим мастерством. Стань быстрее ветра и выиграй финал Формулы!

19012771

Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Samsung: C100, E400, P400, S300M, X100, E700
Siemens: M55, SL45i, SL55
Sony Ericsson: P800, T610

Продвинутая версия крестиков-ноликов. Загоните противника в угол, разрушайте защиту ноликов, будьте стратегом и поставьте 5 крестиков в ряд.

19000471

Nokia: 3100, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i

Стань героем без страха и упрека и борись с мировым терроризмом. Пробрись в логово врага, убей приспешников главного Террориста и в решающей схватке предотврати ядерную войну. Увлекательный экшен с замысловатым сюжетом, стрельбой и рукопашным боем.

19012871

Nokia: 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E400, E700, P400, S300M, X100
Siemens: C60, S55
Sony Ericsson: P800, T610

Логическая играшка, в которой шарик перепрыгивает друг через друга. Если на поле останется один шарик - Вы выиграли!

19000171

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Samsung: C100, E400, P400, S300M, E700
Siemens: C55, C60, M55, MC60, MT50, S55, SL45i, SL55
Sony Ericsson: P800, T610

Нашествие инопланетных монстров сможет отразить только настоящий супергерой. Стреляйте по пришельцам, или Земле грозит завоевание.

19013271

Nokia: 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: E400, E700, X100
Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55
Sony Ericsson: P800, P900, T610

"Дурак" - популярная карточная игра. Смысл игры - как можно быстрее избавиться от всех карт.

19012071

Nokia: 3100, 3300, 3410, 3650, 6100, 6610, 6800, 7250, 7650
Samsung: C100, P400, S300M, X100, E700
Siemens: C60, MC60, SL45i
Sony Ericsson: P800

Играй теперь в любимую игру не только в рабочее время, но и во время отпуска!

МЕЛОДИИ

ТОП

| | | |
|---------|-------------------------------------|------------|
| 9012871 | Left outside alone | Anastacia |
| 9005471 | Desert rose | Sting |
| 9010171 | Life for rent | Dido |
| 9010371 | Lose yourself | Eminem |
| 9010771 | Малыш | Глюкоза |
| 9011971 | Last to know | Pink |
| 9010671 | Jogi | Panjabi Mc |
| 9002871 | Hollywood | Madonna |
| 9009771 | Лезгинка. Грузинский народный танец | |

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ

| | | |
|---------|----------------------|--------------------------|
| 9000171 | Lifelines | A-Ha |
| 9001971 | Stupid girl | Garbage |
| 9002471 | Jenny from the block | Jennifer Lopez |
| 9003671 | We are the champions | Queen |
| 9003871 | Du hast | Rammstein |
| 9004771 | Whenever, wherever | Shakira |
| 9010271 | Free love | Depeche Mode |
| 9010571 | The real slim shady | Eminem |
| 9011271 | Hole in the head | Sugababes |
| 9011371 | It's my life | No Dautb |
| 9011471 | Heaven | Dj Sammy & Yanou ft. Dio |
| 9011571 | The final countdown | Europe |
| 9011671 | The unforgiven | Metallica |
| 9011771 | Where do you go | No Mercy |
| 9011871 | Naughty girl | Beyonce |
| 9012171 | Love bomb | Girls Aloud |
| 9012271 | Come undone | Robbie Williams |
| 9012371 | White flag | Dido |
| 9012771 | Freeek | George Michael |
| 9015971 | Blow it out | Ludacris |
| 9016571 | Red blooded woman | Kylie Minogue |
| 9016771 | Toxic | Britney Spears |
| 9016871 | Dream on | Aerosmith |

РУССКИЕ ХИТЫ

| | | |
|---------|-----------------------------|-------------------|
| 9011171 | Последний герой | Би-2 |
| 9012471 | Созрела | Земфира |
| 9013871 | Песня про яйца | Дискотека Авария |
| 9012071 | Романс | Сплин |
| 9007071 | Я у твоих ног | Наталья Власова |
| 9008371 | Притяжения больше нет | Меладзе & Виа Гра |
| 9009671 | Не верь, не бойся, не проси | Taty |

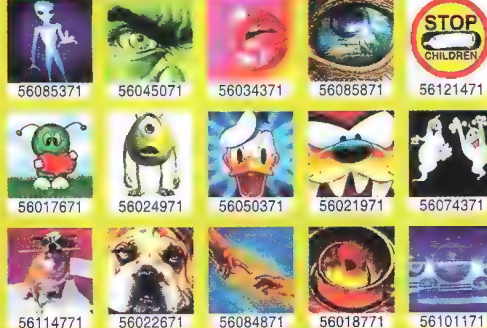
УКРАИНСКИЕ ХИТЫ

| | | |
|---------|------------------|----------------|
| 9018071 | Все будет хорошо | Верка Сердючка |
| 9013271 | ЖирNOVA | Green Grey |
| 9012971 | 911 | Океан Ельзи |
| 9012571 | Wild dances | Руслана |
| 9010471 | Дівчина | Океан Ельзи |
| 9005971 | Мрій про мене | Ані Лорак |
| 9008771 | Для тебе | Океан Ельзи |

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ



ПРИКОЛЫ



РАЗНЫЕ



ЛОГОТИПЫ NOKIA



ОТКРЫТКИ NOKIA, SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ SIEMENS 101x29



ЛОГОТИПЫ SIEMENS 101x46



ЛОГОТИПЫ ALCATEL, PANASONIC, SONY ERICSSON, MOTOROLA, LG



● Для получения логотипа или открытки отправь SMS-сообщение с кодом логотипа или открытки на номер **10639** — если ты абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**, на номер **10659** — если ты абонент **Kyivstar GSM, Ase&Base**.

● Для получения обычной мелодии впиши в текст SMS-сообщения: **Xyyyyyy**, где **X=2** для телефонов **Nokia, Samsung**; **X=3** для телефонов **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic**; **X=4** для телефонов **Siemens**, а **yyyyyy** — код мелодии, и отправь SMS-сообщение на номер **10639** — если ты абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**, на номер **10659** — если ты абонент **Kyivstar GSM, Ase&Base**.

● Для заказа полифонической мелодии в текст SMS-сообщения впиши: **5yyyyyy**, где **yyyyyy** — код мелодии и отправь на номер **10659** — для абонентов **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ase&Base**.

● Для заказа java-игры отправь SMS-сообщение с кодом игры на номер **10899** — для абонентов **UMC, SIM-SIM, Kyivstar GSM, Ase&Base**.

● Для заказа цветной картинки отправь SMS-сообщение с кодом картинки на номер **10659** — для абонентов **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ase&Base**.

Стоимость отправки SMS-сообщения на номера: **10639** — 3 грн с НДС, **10659** — 5 грн с НДС, **10899** — 9 грн с НДС. Получение — бесплатно



Point Com
Контент-провайдер — ООО "Пойнт Ком"
Полный перечень моделей телефонов, которые поддерживают перечисленные услуги, а также подробные инструкции: www.fishka.ua
Техническая поддержка (044) 249 1403 (9.00 - 18.00)

Знай Навуки!

Журнал «Шпиль!» и компания Lexmark International предлагают Тебе и только Тебе стать обладателем multifunctional устройства Lexmark X 1150!

Для того чтобы выиграть этот мегаприз, необходимо правильно ответить на вопросы, которые опубликованы в №6 и 7 журнала «Шпиль!».

Письма с ОБЯЗАТЕЛЬНОЙ пометкой «Конкурс Lexmark» принимаются до 05.08.2004 года по почте и по электронной почте (e-mail: shpil@comizdat.com). В письме укажите подряд правильные варианты ответов. Например, правильные ответы во всех вопросах – под буквой «а». Тогда письмо должно выглядеть следующим образом: «Правильные ответы: а, а, а, а, а, а, а, а». Всего должно быть указано 8 букв, соответствующих правильным ответам на все 8 вопросов.

Победитель конкурса будет определен путем жеребьевки среди участников, правильно ответивших на вопросы конкурса.

Внимание! Среди приславших правильные ответы на вопросы, опубликованные в журналах №6 и 7, участвуют в жеребьевке двумя номерами, то есть ответив правильно в первый раз, но не выиграв приз, Ты все равно можешь выиграть его во второй раз! А правильно ответив на вопросы и в следующем номере, Ты катастрофически повышаешь вероятность выигрыша!

Победитель викторины будет назван в «Шпиле!» №9 (сентябрь).

Желаем удачи!

1. Какой известный киногерой был использован в рекламной кампании струйных принтеров Lexmark серии Z?

- а) Звездный мальчик
- б) Бэтмен
- в) Супермен
- г) Терминатор
- д) Шрек

2. В каком городе находится штаб-квартира компании Lexmark International?

- а) Нью-Йорк
- б) Чикаго
- в) Вашингтон
- г) Сан-Франциско
- д) Лос-Анджелес

3. Разрабатывают ли специалисты LEXMARK принтеры для других компаний?

- а) Да
- б) Нет
- в) Иногда
- г) Только для крупных компаний
- д) Только для государственных учреждений

4. Струйные принтеры с каким аппаратным разрешением компания Lexmark предложила первой в отрасли (в точках на дюйм)?

- а) 600
- б) 1200
- в) 2400
- г) 4800
- д) 9600

5. Какой минимальный размер капли достигается в струйных принтерах Lexmark?

- а) 1 пиколитра
- б) 2 пиколитра
- в) 3 пиколитра
- г) 4 пиколитра
- д) 5 пиколитра

6. В чем отличие между multifunctional устройствами Lexmark X6150 и X6170?

- а) В наличии дисплея и клавиатуры
- б) В наличии сканера
- в) В наличии факса
- г) В наличии модема
- д) В наличии картриджа

7. Могут ли multifunctional устройства Lexmark X6150/6170 автономно передавать факсимильные сообщения?

- а) Да
- б) Нет
- в) Иногда
- г) Только для крупных компаний
- д) Только для государственных учреждений

8. С каким максимальным разрешением печатают струйные принтеры Lexmark?

- а) 600
- б) 1200
- в) 2400
- г) 4800
- д) 9600



Принтер Lexmark X 1150

На фестивале «Чайка» наши друзья – журнал «5 балів» – поймали за хвост ребят из группы 5 nizza. И куда нам было деваться? Пришлось познакомиться с вами поближе с этими обезбашенными представителями обезбашенной группы – Андреем Запорожцем и Сергеем Бабкиным.

5 БАЛІВ
журнал для студентів

5 nizza и их обломы

– Ребята, где вы учились?

Андрей Запорожец: Я окончил Харьковский медицинский университет, факультет педиатрии.

– Была тяга к врачеванию?

А.З.: Когда я туда поступал, то не думал, что свяжу свою жизнь с музыкой. К тому же в этом университете моя мама работала, она говорила: «Давай к нам, я помогу поступить». Я с первого раза не поступил, только на следующий год стал студентом медуниверситета. Но уже через неделю учебы я понял, что серьезно ошибся. Мне очень непростое было там учиться. И совершенно радостных впечатлений от учебы не осталось, это были шесть лет настоящей каторги.

Сергей Бабкин: А я окончил Харьковский институт искусств, театральное отделение, получил диплом актера театра и кино. С детства мечтал быть артистом, актером, и сразу поступил.

– Вступительные экзамены были сложные?

С.Б.: Мне показалось, что нет, ведь всем этим я занимался еще в школе. Я даже окончил музыкальную школу по классу флейты, меня мама водила на фигурное катание, на балетные танцы...



– Как вы познакомились?

А.З.: Вообще-то мне лень было писать шпаргалки, обычно я просил их у одногруппниц, а потом распечатывал и мне просто подсказывали на экзаменах. Я всегда пользовался шпаргалками, хотя были моменты, когда преподаватель отбирал их. Например, это случилось на кафедре педиатрии, и меня хотели выгнать. Мне кажется, правильно бы сделали – такие, как я, не должны учиться в медицинском университете. С окончанием вуза, к счастью, закончилась и моя педиатрическая карьера.



С.Б.: Шпары! А как же, конечно! Позже, мы – лодыги, и сами ничего не делали, а вот девчонки всю ночь сидели, шпары писали. Отношения с девушками были хорошие, и они давали нам шпаргалки. А мы им всечасно благодарили: цветы, прекрасное общение, шоколад, французское кино, мороженное, дискотеки и т.п.

– Как развлекались в студенческие годы?

И тут ребята восторженно хором протянули громкое и загадочное «О-о-о-о!»...

А.З.: В студенческие годы было все, что можно себе предста-



вить! Сейчас я не позволяю себе таких вещей!

С.Б.: У меня было все то же самое, мы всегда были вместе.

недавно было, а для меня это давно... Просто было очень много всего: и смешных моментов, и страшных. Но вспомнить что-то конкретное не могу, просто теряюсь в этом изобилии всевозможных случаев.

А.З.: Мы живем сегодняшним моментом и не заглядываемся...

С.Б.: Мы не думаем, что будет завтра...

А.З.: Мы не стараемся специально что-то запоминать, много чего происходит как приятного, так и не очень, как у всех людей в общем.

– Поступивали пары?

А.З.: Да, но не очень часто, у нас с этим строго было, потом нужно было отрабатывать все. А вот на шестом курсе стало уже проще, я практически не ходил в университет.

– Сергей, ты испробовал

в повседневной жизни свое актерское мастерство? Например, дауном прикинуться, чтобы «на шару» в транспорте проехать?

С.Б.: Нет, я стараюсь в нормальной жизни не играть, потому что еще Андрей Миронов говорил: «Чем лучше будешь играть в жизни, тем хуже будешь играть на сцене!»

Вся студенческая жизнь, за исключением пизды у нас была общей.

– Какие у вас веселые истории помините?

С.Б.: Да, происходило много всего... Ты сейчас знаешь, о чем нас спрашиваешь? Как в фильме «Дом, который построил Свифт»: «Сейчас тебе 5 лет, помнишь... Давай, вспоминай... Сейчас тебе 3 года... Сейчас тебе год... Сейчас ты в чреве матери... А сейчас ты в прошлой жизни. Вспомнил, кем ты был в прошлой жизни? Это очень давно было, пять лет назад, может, тебе кажется, это

Валерия Губренко



<http://unotech.com.ua>

МЕЛОДІЇ

Мрій про мене
Mazafaka
Океан і три реки
Солдат
Командор – Генеральські песков
Когда я стану кошкою
Небо
Насики
Я хочу быть с тобой
Граница
Жесткая любовь
Мой Рок-н-ролл
Сойти с ума
Новогодняя
Pulp Fiction
Серебро
Одинокая птица
Мой мармеладный
Прости меня, моя любовь
Последний Герой
За четыре моря
Муки Пуси
Dream on
Don't Worry Be Happy
Super Electric
Hit Me Baby One More Time
Around The World
Born In Africa
Narcotic
In The End
Wishing I Was There
Don't Look Back In Anger
Special K
Taste In Men
Living Next Door To Alice
Let It Be
Personal Jesus
Ray of light
My all
I just called to say I love you
Englishman In New York
Too Lost In You
We are the champions
Objection
Something Stupid
Losing My Religion
Give In To Me
Sorry Seems To Be The Hardest Word
Hunter
Free Love
Take On Me
Aserije (The Ketchup Song)
The Final Countdown
Super Electric
Californication
The Real Slim Shady
Crawling
We will rock you
Mission Impossible
James Bond Theme
Family portrait
From Sarah with Love
Whenever, wherever
I shot the DJ
From Sarah with Love
Pulp Fiction
Мушкет
Ти ж мене підманула
Хава нагіла
Сиртаки
Полонез Огинського

Ані Лорак
Группа "Грин Грей"
Виа Гра и Валерия Меладзе
Группа "S'nizza"
Бригада
Маша Ржевская
Группа "Дискотека Авария"
Валерия
Наутилус Помпилиус
Алутин Леонид
Киркоров Филипп
Би-2
Группа "Reflex"
Группа "Дискотека Авария"
Pulp Fiction
Би-2
Наутилус Помпилиус
Катя Лель
Земфира
Би-2
Группа "Блестящие"
Катя Лель
Aerosmith
Bobby McFerrin
Bomfunk MC's
Britney Spears
Daft Punk
Dr Alban
Liquido
Linkin Park
Natalie Imbruglia
Oasis
Placebo
Placebo
Smokie
Beatles
Depeche Mode
Madonna
Mariah Carey
Stevie Wonder
Sting
Sugababes
Queen
Shakira
Robbie Williams & Nicole Kidman
R.E.M.
Michael Jackson
Elton John
Dido
Depeche Mode
A-ha
Las Ketchup
Europe
Bomfunk MC's
Red Hot Chili Peppers
Eminem
Linkin Park
Queen
Mission Impossible
Goldfinger
Pink
Sarah Connor
Shakira
Scooter
Sarah Connor
Pulp Fiction

30015916 33015916 50015916
30016816 33016816 50016816
30041116 33041116 50041116
30016016 33016016 50016016
30042916 33042916 50042916
30041416 33041416 50041416
30005116 33005116 50005116
30002216 33002216 50002216
30013916 33013916 50013916
30000616 33000616 50000616
30010816 33010816 50010816
30001116 33001116 50001116
30003816 33003816 50003816
30005216 33005216 50005216
30040416 33040416 50040416
30001716 33001716 50001716
30013316 33013316 50013316
30041216 33041216 50041216
30010016 33010016 50010016
30001516 33001516 50001516
30004316 33004316 50004316
30041316 33041316 50041316
30044516 33044516 50044516
30044816 33044816 50044816
30045116 33045116 50045116
30045216 33045216 50045216
30045816 33045816 50045816
30045916 33045916 50045916
30046616 33046616 50046616
30046516 33046516 50046516
30046816 33046816 50046816
30046916 33046916 50046916
30047016 33047016 50047016
30047116 33047116 50047116
30047516 33047516 50047516
30019316 33019316 50019316
30021216 33021216 50021216
30023916 33023916 50023916
30024316 33024316 50024316
30028116 33028116 50028116
30028416 33028416 50028416
30041716 33041716 50041716
30040516 33040516 50040516
30027816 33027816 50027816
30026716 33026716 50026716
30026116 33026116 50026116
30024616 33024616 50024616
30022616 33022616 50022616
30021416 33021416 50021416
30021016 33021016 50021016
30017916 33017916 50017916
30040216 33040216 50040216
30040116 33040116 50040116
30045116 33045116 50045116
30026216 33026216 50026216
30046116 33046116 50046116
30046416 33046416 50046416
30025916 33025916 50025916
30043116 33043116 50043116
30022916 33022916 50022916
30025416 33025416 50025416
30027116 33027116 50027116
30027916 33027916 50027916
30027516 33027516 50027516
30027116 33027116 50027116
30040416 33040416 50040416
30034916 33034916 50034916
30038216 33038216 50038216
30038516 33038516 50038516
30037816 33037816 50037816
30029716 33029716 50029716



МОНОМЕЛОДІЇ

Усі моделі Nokia (окрім 3110, 5110, 5130); Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100; Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i*, SL55
(*модель не сигналізує про отримання контенту)
Nokia 3100, 3300, 3610, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, Samsung C100, V200, S300M, S500, E400; Panasonic EB G60, X70; Siemens C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; LG G5400; Alcatel OT535; Motorola E365; Sony Ericsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

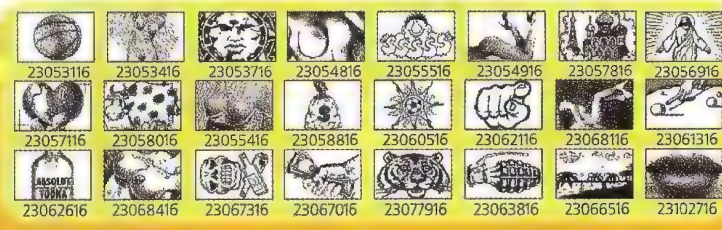
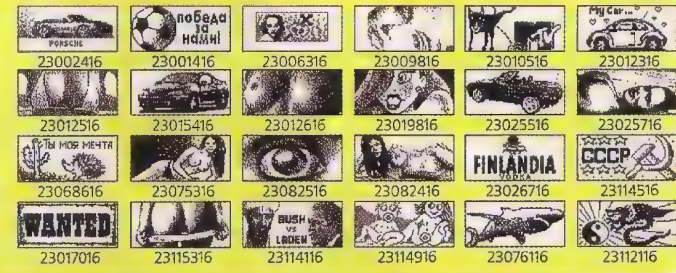
ПОЛІФОНІЯ

УМЦ, SIM-SIM та ДЖИНС
Відправ пустий SMS на номер 104507xxxxxx, де xxxxxxx – код обраного контенту. Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ)

КІЙВСТАР та ACE&BASE
Відправ SMS з кодом обраного контенту на номер 104507, для поліфонії – на номер 7047. Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ), поліфонічної мелодії 7 грн. (з ПДВ)

Якщо Ви замовляєте поліфонічну мелодію або кольорове зображення – у відповідь отримаєте WAP-адресу, за якою зможете завантажити обрану мелодію чи зображення. Для цього повинні бути активовані та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-з'єднання оплачується окремо

ЛОГОТИПИ SIEMENS



(101x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, SL55, C60; (101x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i; Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (скрінсейвер); (101x64) Siemens S45, ME45 (як скрінсейвер), SL45i (логотип)

ЛОГОТИПИ NOKIA/SAMSUNG



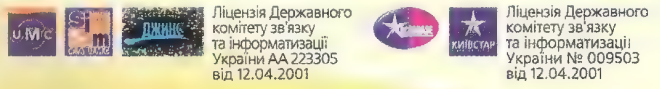
(72x14) Nokia: Yci Nokia, крім 8110i, 9000i; (72x28) Nokia: Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3510, 5210, 6210, 6250, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; Samsung SGH-N600/620, SGH-R200S/R210S

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ



Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; LG G5310, G5400; Alcatel OT535; Samsung S300M, V200, C100 (прошивка G4 та вище); Sony Ericsson T310, T610, T681, P800, P900, Z600; Siemens C60, M55, MC60, SL55, S55; Panasonic EB G60, X70; Motorola E365

ПЕРЕКОНАЙТЕСЬ, чи підтримує Ваш телефон прийом кольорових зображень та поліфонічних мелодій. У WAP-браузері свого телефону наберіть адреси:
<http://unotech.com.ua/testpoly>
<http://unotech.com.ua/testcard>
і завантажте БЕЗКОШТОВНІ поліфонічну мелодію чи кольорове зображення



WCG-2004 — ready, steady, go!

И снова прошел год, и снова начинаются WCG

в Украине. По большей части все, что касалось организации и проведения игр в Украине, осталось прежним, но кое-что изменилось. Так что давайте посмотрим, что тут и как, тем более что в июне прошла пресс-конференция WCG в Украине, где мы получили исчерпывающую информацию по поводу предстоящего чемпа.

По традиции главным спонсором турнира WCG как в Украине, так и во всем мире, стала компания Samsung Electronics. Переоценить вклад этой компании в киберспортивный движенье довольно сложно, тем более, что чемп прошлого года в Корее

стал самым крупным в истории цивилизации киберспортивным ивентом. Так что они просто могут. В этом году, как вы могли прочитать в прошлом выпуске, финал WCG пройдет в Сан-Франциско — чемп состоится 6–10 октября 2004 года. Будем надеяться, что смена места проведения ивента не повлияет на его зрелищность и все такое.

Впервые в этом году партнером WCG в Украине стала компания Intel. Что с этого геймерам, принимающим участие в чемпе? В общем-то, ничего. Другое дело, что теперь, кроме постоянного технического партнера чемпа, компании K-Trade, в случае технических проблем можно будет попытаться наехаться на Intel. Хотя, ясное дело, вряд ли что-то произойдет — Intel, и K-Trade честно заслужили свое доброе имя в среде геймеров.

Такие вот дела. Что касается самого чемпа, то расписание его следующее.

Первыми встретят WCG 2004 города Донецк и Днепр-петровск, где 3–4 июля пройдут отборочные игры. Сразу же стоит отметить, что практика, когда любой геймер может зарегистрироваться в любом городе, осталась. Другое дело, в каком городе региться, чтоб не нарваться на «отцов» — тут уже подумать

надо. Да и региться в двух городах одновременно строго запрещено. А если все-таки поступишь так, то на этом твоё участие в WCG закончится — организаторы обещали особо пристально следить за двойной регистрацией. Далее, через неделю, то есть на следующих выходных, 10 и 11 июля, пройдут отборочные в Одессе и во Львове, а еще через неделю, 17 и 18 июля — в Харькове, Симферополе и Киеве.

Если вы внимательно посмотрите на названия городов, то поймете, что снова имеет место быть небольшая сенсация: городов не 8, а 7. И если вы помните, то в прошлом месяце появилась информация о том, что вместо Ровно и Симферополя отборочные пройдут в Феодосии и Запорожье. Так вот, здраво поразмыслив над списком городов, Ровно, как и новый претендент на проведение отборочных — Запорожье, вообще были вычеркнуты из списка. А вот Феодосия, где периодически проводятся довольно крупные киберспортивные ивенты, тоже не стала городом проведения отборов WCG в Крыму. За Симферополь оказалось гораздо больше аргументов, чем за Феодосию, и в этом году Симферополь снова примет киберспортсменов.

Но что интересно и необычно, так это то, что в этом году финальные игры WCG пройдут летом, и не когда-нибудь, а 31 июля. Это очень плохо. Почему? Да потому что в это время августовский номер журнала «Шпиль» уже будет на прилавках. Так что отчет о проведении WCG придется вам ждать до сентября. Но в любом случае финал состоится, и пройдет он не в Доме учителя, как последние два года, а в Украинском доме, как в далеком 2001 году. Украинский дом более предпочтителен для игр такого уровня, поскольку это, во-первых, самый центр Украины — Дворец искусств «Украинский дом» находится в нескольких сотнях метров от центра столицы. Во-вторых, он просто прикольнее и красивее, чем Дом учителя. А в-третьих, он больше понравился самим участникам игр 2001 года, и сейчас они на все лады расхваливают выбор организаторов.

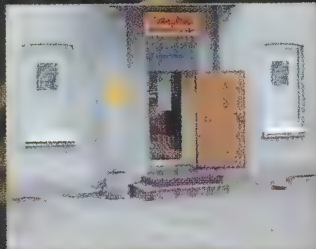
Ну, а пока — об отборочных.

В Донецке отборы пройдут в клубе Ultima, который находится по адресу: ул. Горького, 148. В клубе 70 компов, также здесь, например, будет 4 поля для игры в Counter-Strike. Компьютеры достойные — Athlon 2500+ 512 Mb, Radeon 9600.



мониторы 19". Судьи турнира – Вадим Богатырев (Ergo) и Геннадий Веселков (Vegas).

В Днепропетровске это будет клуб «Кибер Мир», находящийся по адресу: пр.



Гагарина, 19/1. Здесь компов поменьше – 42, но полей для КС выделяется тоже 4. Расстановка располагает. В клубе компы среднего класса – Athlon 1700+, 256 Мб, GeForce4 4200Ti, мониторы 17". Судьями в Днепре будут Дмитрий Шевченко (Mojahed) и Александр Проскуркин [HR]Alex.

В Одессе отборочные пройдут в клубе «Ангар 18» (ул. Большая Арнаутская, 52). Здесь 17 компов Athlon 2600, 512 Мб, Radeon 9600, мониторы 17". Так что казсеры особо не развернутся – здесь будет проходить только одна игра по КС в одно и то же время. Судить турнир будут Анна Волович



(Karina) и Геннадий Веселков (Vegas).

Во Львове игры пройдут в клубе C-club 28 по адресу:



пр-т Чорновола, 101. Здесь имеется 70 компов Pentium IV 2,6, 256 Мб, ATI Radeon 9600, мониторы 17". Так что 4 поляны для КС есть. Судить будут Павел Самолетов Dadya[EZ] и Дмитрий Зварнюк (Shootnik).

Харьковские отборочные пройдут в клубе «Сигма» (ул. Гв. Широнинцев,



41-Б), где имеется 40 компов Athlon 2,0, 256 Мб, GeForce4 4200Ti с мониторами 17". Полей для игры в КС будет 3. Судьи на харьковском этапе – Владимир Блохин (Vlad) и Алексей Кусов (Juneor).

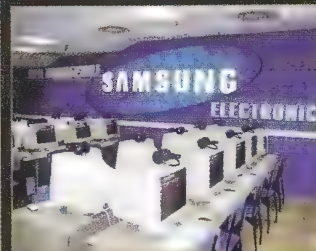
Симферополь. Это, естественно, клуб «Фортресс»



(ул. Севастопольская, 114). Казсерские 3 поля распределены на 38-ми компов Pentium 4 2,7, 256 Мб, GeForce4 Ti4200 с мониторами 17". Судьями

в крымском этапе будут Данила Врადий (CD) и Ростислав Богун.

И, наконец, киевский этап. Традиционным местом его проведения станет Samsung C-club (Бессараб-



ская площадь, ТЦ «Метроград», 2 этаж). На 60 компах организуется 5 полей для игры в КС. Компы в столичном клубе следующие: Pentium IV 2,8, 512 Мб, ATI Radeon 9600PRO, мониторы 19". Судить встречи будут Андрей Церкус (Zerkella) и Леонид Заверный (Gabriel).

К слову, определены квоты на участие в финальных играх региональных игроков. Из Днепропетровска, Донецка, Львова и Харькова в финал попадут по два игрока (и две команды по КС) по каждому из четырех видов – Counter-Strike CZ, StarCraft, WarCraft и UT2004. Повышенными квотами могут похвастаться Киев (3 игрока по каждому виду и 3 команды по КС), Симферополь (три варкрафтера и три команды по КС) и Одесса (3 старкрафтера и 3 анрилера). В США на финал поедет одна команда по КС и один старкрафтер, а также по два варкрафтера и анрилера. Вообще-то старкрафтера можно было бы и добавить. Точно так же, как и команду по контре.

Но при таком несерьезном отношении к финалам в Корею ожидать от организаторов большего мы не смеем.

К сожалению, не все победители смогут поехать в США на финал – по правилам чемпа, в отборочных могут принимать участие ребята до 16 лет (после многочисленных просьб им разрешили пошпилить в Украине). Но участники Grand Final в Сан-Фран-

циско могут стать только те победители украинского финала, которым на момент окончания отборочных WCG 2004 (то есть на 1 августа 2004 года) исполнится 16 лет.

К слову, сам финал в этом году станет еще более многонациональным. Для примера приведем данные, предоставленные нам организаторами турнира. В нынешнем году в финальных играх WCG в США примет участие 15 стран из региона Азии, Австралии и Океании (впервые в этом году в финале будут играть геймеры из Монголии), 15 стран Западной Европы (впервые будет киберспортсмены из Норвегии и Финляндии), 15 стран Восточной Европы (впервые мы увидим игры ребят из Узбекистана, Грузии, а также Сербии и Черногории), 3 страны Северной Америки (а больше, собственно, их там и нет), 8 стран Центральной и Южной Америки и 6 стран Ближнего Востока и Африки (впервые будут играть киберспортсмены из Кувейта). Так что туса будет конкретная.

Нам остается только верить в то, что наши ребята наконец-то серьезно отнесутся к играм и в этом году смогут показать, на что они реально способны. Для этого нужно только меньше лени и побольше серьезности в подходе. И пусть победит сильнейший.

Английское название: Puni Puni Poemi

Формат: OVA (2 серии)

Жанр: комедия/пародия

Производитель: Studio J.C.STAFF

Режиссер: Watanabe Shinichi

Сценарий: Kuroda Yosuke

О девочке в кроссовках

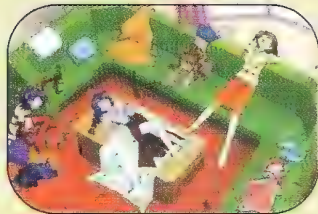
— Есть ли у вас план, Мистер Фикс?

— Есть ли у меня план? У меня целых два мешка плана!

Обработка оригинальной версии «Вокруг света за 80 дней».

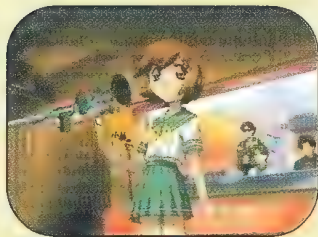


Для того чтобы снять комедию, которая бы вызывала истерический хохот у зрителя, сценаристу нужно не один день поработать за монитором своего любимого МАКа. Без сомнения, снимать комедии намного тяжелее, чем боевики и мелодрамы, поскольку сюжетов для мелодрам и боевиков суще-



ствует огромное множество. Чтобы снять хорошую мелодраму, достаточно, например, посетить центральную библиотеку и ознакомиться с произведениями, ставшими классикой. А вот с сюжетами для комедий у сценаристов существует, как это помягче выразиться, «полный напряг».

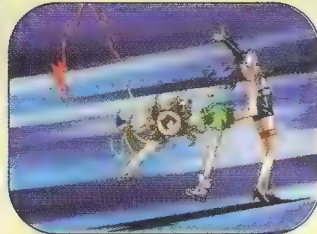
Однако не все так плохо в мире кинематографа, а тем



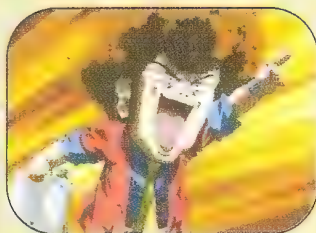
паче мультипликации. Как известно, снимать мультфильм в стиле европейского проще, нежели европейские мультфильмы. И связано это лишь с тем, что японский анимацион-



ный юмор основан на шаблонах комедийной анимации, среди которых есть и простые трюки типа крови из носа, и монументальные феерические баталии в глубоком космосе на фоне ядерного взрыва. В своей книге «Кадр за кадром» известный российский мультипликатор И. П. Иванов-Вано писал: «Комизм ситуации строится на каламбурах, фантастической трансформации рисованных персонажей и каскаде смешных или нелепых трюков-гэгов, которые быстро чередуются,



нагромождаясь друг на друга с одной целью — вызвать как можно больший смех у зрителя». Говоря доступным языком, умело подобранные анимационные штампы, которые вызывают улыбку у зрителя, — это прежде всего заслуга режиссера, а уж потом сценариста. И одним из примеров, под-



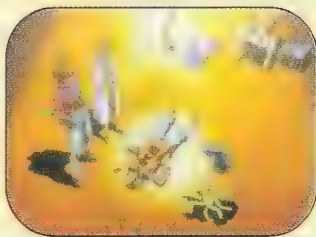
тверждающих это, может служить творение режиссера Watanabe Shinichi, который в свое время трудился над 26-серийной сагой о похождениях двух обезбашенных девиц из Excel Saga. И если его 26-серийный опус был ну просто перенасыщен гэгами, то следующее творение, Puni Puni Poemi, которое



длится чуть меньше часа, призвано заставить вас посмеяться ну если не сорок, то хотя бы десяток раз, над тем идиотизмом, который просто обрушивается с экрана на ваши головы.

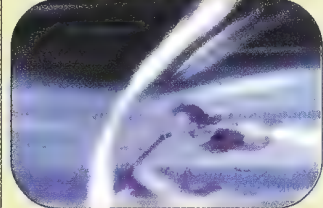
Вначале был кофе в количестве пяти чашек...

Как тонко заметил один из сценаристов современности: «Для того чтобы написать хороший гэг,



вам нужно свести на поле брани Злую и Добрую музу. И все то, что они «родят», просто записать в свой блокнот». Похоже, по такому же принципу действовал сценарист Kuroda Yosuke.

Одним словом, столкнув лбами своих и без того многостра-

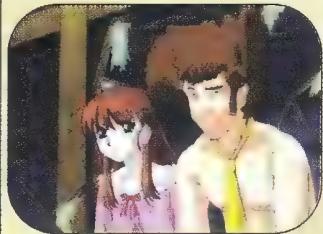


дальных муз, шустрый сценарист записал следующее:

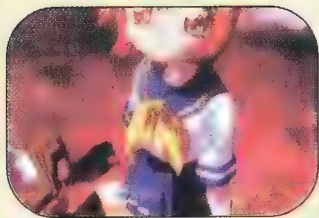
у девочки по имени Позми Ватанабе (главное действующее лицо) есть заветная мечта — стать сэйю (актриса, озвучивающая аниме-персонажей)



и по ходу дела засветиться в аниме. Также эта десятилетняя «ходячая взрывчатка», потерявшая при нелепых обстоятельствах родителей, мечтает о «взаимности» с объектом



своего желания, который, в свою очередь, жаждет «взаимности» с любимой подружкой



Поэми по имени Футаба Аасу. Однако всему этому не суждено сбыться по причине угрозы нападения злобных инопланетян, которые не ведают, что туповатая девочка в юбке и кроссовках и есть та самая Puni Puni Poemi, которая может спасти мир при помощи «кунг-фу с мягким знаком»...

Через какое-то время сей «продукт творчества двух муз» попадает на стол к режиссеру. Буйную фантазию сценариста «О девочке в кроссовках» ре-



жиссер Watanabe Shinichi разбил на сцены и, скомпилировав ее со штампами гэзовой анимации, отправил на отрисовку к художникам. А все то, что у них получилось в бумажно-текстовом варианте, выглядело примерно следующим образом:

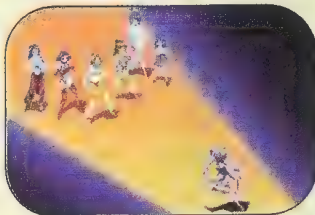
- сцена №1, рассказывающая о том, что девушка, в совершенстве владеющая кунг-фу, и является пупом Земли. Короче, это сцена, в которой раскрывается весь замысел картины, будь она хоть 52-серийной эпопеей самого популярного мультфильма про супердевочку.



- Сцена №2, из которой зритель узнает, что мультфильм, который он смотрит, называется Puni Puni Poemi (в этот момент можно сбегать на кухню за поп-корном).
- Сцена №3, которая показывает девушку, поющую песню на японском языке. Единственное, что отличает эту

сцену от сцены №1 и №2, так это наличие совмещения живого видео и ручной анимации (вы все еще можете находиться на кухне и искать еду в холодильнике).

- Сцена №4, из которой зритель узнает о появлении главного действующего лица, а также о том, откуда у нее «подарочные сумки» и как эти сумки переехала машина скорой помощи (не особо яркая сцена, но все же вызывающая скупую мужскую слезу).



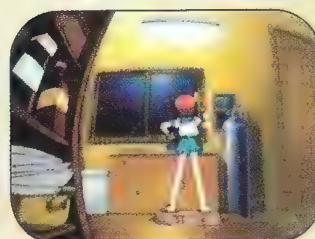
- Сцена №5 (очень короткая), рассказывающая о том, что главное действующее лицо зовут Поэми и что первая часть мультфильма называется «Поэми без чувства юмора» (так вот где собака порылась!).

- Сцена №6, которая делится на две перетекающие друг в друга сцены. Из первой



зритель узнает, что Поэми Кабаяши не опоздает в школу (в 4 часа утра-то), а вторая рассказывает о том, что родители просят Поэми одеться (м-да-а-а-а-а).

- Сцена №7, из которой становится известно, что своего отца Поэми называет режиссером, а маму – Куми-Куми сан, и что этой энергичной девочке вредно находиться на кухне (в этом эпизоде авторы аниме намекают зрителю, что не все девушки одинаково полезны...).



- Сцена №8, рассказывающая о том, что самокат может ездить со скоростью реактивного самолета и что маленькие собачки сильно «удивляются», когда их расчлениют высокотехнологичной машиной, именуемой «самокатом» (а собачку жалко).



- Сцена №9, в которой показано пасмурное небо и лужа возле двери класса 4–3, куда вошла главная героиня (по задумке сценариста, эта сцена должна нести в себе очень сильную смысловую нагрузку с намеком на фильм ужасов).

- Сцена №10, из которой зритель узнает, что главная героиня мультфильма не первой пришла в школу (сцена шока, так сказать).

- Сцена №11, доказывающая, что холодный дождь приятно переждать под одеялом из чистой шерсти с одной из лучших подруг из своего класса (двусмысленная сцена, ну а как же без нее?).

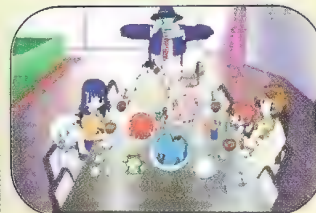
- Сцена №12, из которой зритель узнает о том, что к Земле приближается страшный злодей, а после настораживающих кадров демонстрируется голубое небо в лучах золотого солнца (такой ход был продиктован сценаристом, а вернее, теми двумя (музами), чтобы усилить эффект от решающей битвы Добра и Зла).

- Сцена №13, повествующая о том, как Кабаяши проводит время на уроках (здесь пока-



заны утомительные дни учебы десятилетнего ребенка, в голове которого ежесекундно разрываются бомбы).

- Сцена №14, из которой зритель узнает, что высокотехнологичную машину



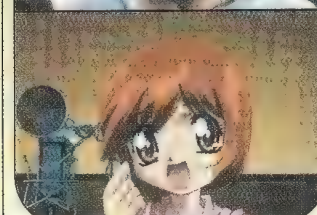
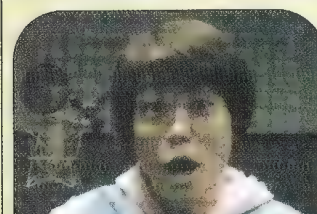
(самокат) украли в седьмой раз (сцена, которая все-таки переполнена эмоциями и не только).

- Сцена №15, рассказывающая о том, чем занимаются отец с матерью Поэми, а также о том, что к ним в гости пожаловал тот самый злодей из сцены №12 (а страсти-то накаляются!).

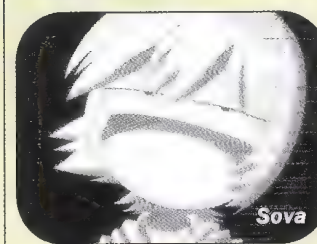
- Сцена №16, в которой глаз зрителя радуется тупейшая по своему определению драка между Добром и Злом, которая постепенно перемещается в прибрежные просторы океана (ну, прям боевик какой-то).

- Сцена №17, повествующая о том, что Поэми решила задуматься о смысле жизни (ну что ж, бывает...).

Далее следуют сцены с №18 по №131, которые по своему содержанию не уступают предыдущим, а иногда даже превосходят их по идиотизму.



Апофеозом становится сцена №132, в которой утомленный зритель наконец-то видит живую актрису, которая занималась озвучкой Поэми Ватанабе. Все. Конеч.



Animania NEWS

По неподтвержденным данным, аниме в стиле паропанк «Стим Бой» (Steam Boy) режис-



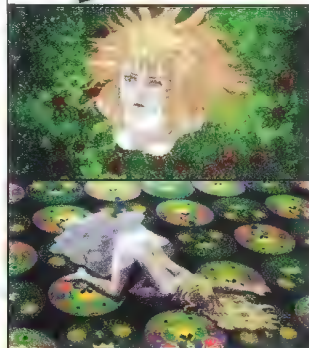
сера Отомо Кацухиро (Ootomo Katsuhiko) длительностью 120 минут в американском релизе лишили получаса времени. Что именно подверглось цензуре, неизвестно. Если слухи верны, то вполне вероятно, что до русскоязычного зрителя дойдет лишь неполная версия.

Animation NOW, издание Джулиуса Видемана (Julius Wiedemann), о котором мы упоминали в предыдущем номере, состоит из книги объемом 576 страниц и DVD, где подробно описано, как создаются мультфильмы (секреты «анимационной кухни» и законы мультипликационного жанра). Материалы подготовлены более чем 80-ю мультипликационными студиями и аниматорами мирового масштаба («Пиксар», «Ардман», «Вентон» и др.). В интернет-магазинах издание уже сейчас можно заказать на пяти языках (английский, французский, немецкий, испанский и итальянский). Цена набора – 30 евро. (www.taschen.de)

По сообщениям японских масс-медиа, в конце третьего квартала 2006 года на суд зрителей предстанет сиквел аниме «Космический крейсер Ямато», который в начале семидесятых годов прошлого века заложил основы жанра эпопеи о космических войнах

в стиле аниме. Картина будет называться «Космический крейсер Ямато: Перерождение» (Uchuu Senkan Yamato Fyukkatsuhin). Продюсером картины выступит один из старейшин этого бизнеса Йосинори Нисидзаки.

В Корее вышло коллекционное издание Wonderful Days Z3 на трех дисках DVD, содержащих режиссерскую версию фильма, историю его создания, вырезанные сцены, музыкальный клип,

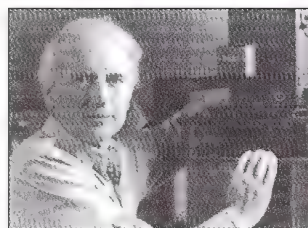


снятый специально для мультфильма, и еще много других материалов, связанных с этой лентой. Европейского релиза этого DVD пока не предвидится. (www.wonderfuldays-le-film.com)

В то время как «Шрек-2» бьет все кассовые сборы, перешагнув показатель \$200 млн., студия Dreamworks предлагает «скачать» со своего официального сайта www.Shrek2.com первые 5 минут мультфильма, что является новшеством в промоушн-кампании. Недавно студия заявила о готовности снимать четвертую часть своего мультфильма о зеленом чудовище (работа над «Шрек-3» уже идет полным ходом).

На DVD вышла коллекция мультфильмов режиссера-

аниматора Рауля Серве (Raoul Servais), в которую вошли его работы, ранее не издававшиеся. Напомним, что сеньор Серве является признанным авторитетом



в своей области – его называют пионером и ремесленником анимационного мира, хотя нельзя сказать, что за свою сорокалетнюю карьеру он снял рекордное количество работ. Аниматор является автором мультфильма «Ночные мотыльки», который был отмечен на многочисленных фестивалях; также Рауль Серве участвовал в нескольких известных анимационных проектах, среди которых – японский мультфильм «Зимние дни».

(www.fousdanim.org)

В августе начнутся съемки художественного фильма по мотивам французского детективно-мистического комикса «М». На главную роль заявлен актер Джеймс Кавизель. Бюджет фильма составит \$35 млн. Продюсеры предполагают в дальнейшем создать целую серию фильмов, основанных на комиксе «М».

Во время празднования своего двадцатилетнего дня рождения японская студия GAINAX объявила о том, что она приступает к экранизации аниме Gunbuster 2. Обычно подобные заявления свидетельствуют о том, что зрителя ждет что-то из ряда вон выходящее, как было, например, с мультфильмом Furi Kuri, вышедшим в 2000 году.

Шведские режиссеры Саймон Сендквист и Джоэль Бергвалл собираются экранизировать комикс «Книги вол-

шебства» (Books of Magic) издательства DC Comics. Главным героем комикса – мальчик, живущий в Лондоне и изучающий науку магии (нет, не Гарри Поттер).

На прошедшей в середине мая выставке E3 компания BANDAI сообщила о том, что в ближайшем будущем игровая тусовка платформы PS2 на экранах своих телевизоров увидит шпиль по мотивам известных аниме-сериалов: Cowboy Bebop и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex.

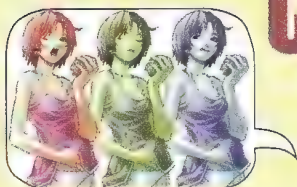
Marvel Comics (США) начинает активно проводить «международную политику». Компания заявила о привлечении европейских авторов к работе над специальными выпусками «Вольверина». Вполне вероятно, что «Вольверин» «по-европейски» предстанет перед своими поклонниками в новом амплу. Первые выпуски BD (так европейцы называют свои комиксы) о легендарном американском герое будут делать создатели Sillage – художник Филипп



Бюше (Philippe Buchet) и сценарист Жан-Давид Морван (Jean-David Morvan). (www.toutenbd.com)

Новости подготовили
AnDy_nin.Ja & Sova

Создавая мультфильм...



Причина, которая вызывает следствие.

Братья Вачевские,
«Матрица».



ТАЙМИНГ. Часть 1. «Одушевленное движение»

Когда художник рисует один и тот же предмет в различных положениях, он, по сути, и создает движение. Однако назвать эти рисунки мультфильмом он еще не может, так как предмет, который автор заставил двигаться, пока не одушевлен. То есть если художник нарисовал, например, чашку, а потом на другом листе чуть-чуть изменил угол обзора и опять повторил рисунок, потом снова поменял угол обзора и опять нарисовал чашку, и так до тех пор, пока не вернулся к первоначальному эс-

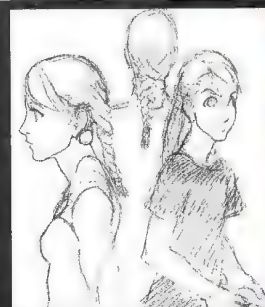
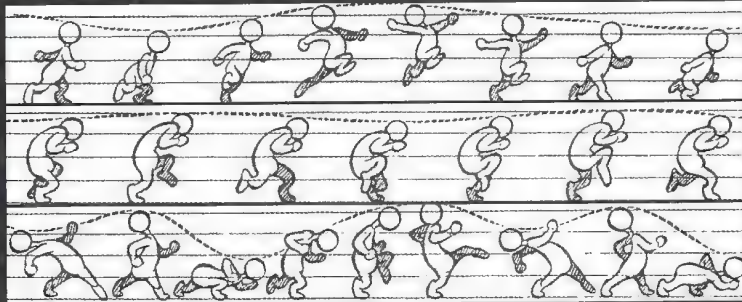
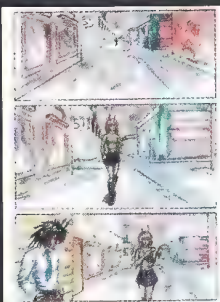
даст движение сам по себе, он будет подчиняться какому-то воздействию, которое заставило его выполнить это движение. Поэтому в анимации движение само по себе имеет второстепенное значение. Главное – причина, вызвавшая это движение.

У неодушевленных предметов этими причинами могут быть естественные силы природы, в первую очередь гравитация. Что касается живых существ, то, помимо внешних сил, причиной их движения может стать как собственно физическое движение мышц, так и проявление внутреннего ми-

собою, а также движение мышц в момент преодоления сил земного притяжения. И еще одной важной причиной движения является проявление все той же эмоциональной сферы – поклон, приветствие, крик боли, радость, угроза, обида, усталость и так далее.

Когда актер совершает подобные движения, то он преодолевает гравитацию автоматически, концентрируя свое внимание на игре. Аниматору же приходится заботиться о том, чтобы придать рисункам правдивости и создать убедительную игру анимационных персонажей.

существует два фактора, которые определяют читабельность идеи мультфильма. Первый – точная мизансценировка и композиция кадра; каждая сцена должна быть представлена в наиболее ясной и выразительной форме (см. статью в предыдущем номере «Кадр. Смысловая нагрузка»). Второй фактор – правильный тайминг, когда дается время для подготовки зрителя к предстоящему событию, для самого действия и затем для реакции зрителя на это действие. Таким образом, если на один из перечисленных процессов затрачивается слишком



кизу, то с точки зрения зрителя, рассматривающего эти картинки одну за другой, автор создал движение, но при этом сам предмет остался неподвижным (неодушевленным). Так что же такое одушевленное движение?

Как мы помним из курса физики, первый закон Ньютона гласит, что предметы движутся только под воздействием внешних сил, что, в свою очередь, подталкивает нас к следующему выводу: мультипликационный персонаж никогда не соз-

ра – настроение персонажа, которое определяет его поведение.

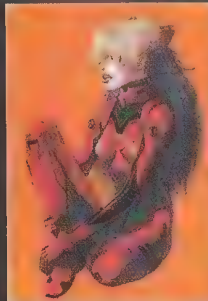
Одним словом, если мультипликатор хочет переместить одушевленного персонажа из точки А в точку Б, то он должен учитывать силы, которые будут воздействовать на движение. И первой из таких сил будет земное притяжение. Вторая сила – это конструкция тела персонажа, то есть, создавая передвижение в пространстве, художник должен учитывать взаимодействие отдельных частей тела между

Однако насколько хорошо ни была бы отработана система одушевления, неправильное задание тайминга для анимации движения – определения временных рамок движения – может перечеркнуть всю работу художников. То есть тайминг – это именно та часть одушевления, которая придает движению смысл.

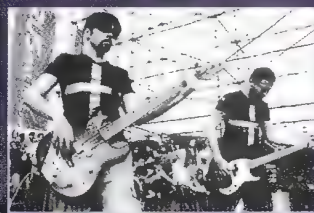
Джон Халас, руководитель английской анимационной студии «Халас и Бечелор», как-то сказал: «В мультипликации

много времени, то действие становится вялым, внимание зрителя рассеивается. Если времени отводится слишком мало, зритель не успевает отреагировать на действие и идея пропадает».

На этом я хочу закончить первую часть раздела «Тайминг». В следующем номере на примере корейского мультфильма я расскажу вам, как, умело оперируя таймингом, режиссер сумел добиться позитивного результата от работы художников-мультипликаторов.



IFK: 20 04



Лично я с творчеством IFK знаком понаслышке, по наглядке и даже по находке, то есть слушал их альбомы, видел концерты и даже ходил как-то на один. Но даже я, вот хоть убей, не могу вспомнить, что же сначала привлекло мое внимание к ним — один из их мегабоевиков, услышанный мимоходом у кого-то из друзей, или то, что они играли в качестве аккомпанемента к группе «Зуту» на «Евровидении». Вот так вот и получается — кажется десять лет, когда

вывешиваешь и продвигаешь в родном отечестве экстремальный гранж-рок, а о тебе знают только потому, что когда-то ты играл песенки двух малолеток, которые не очень внимательно изучали в школе материал по биологии о всяких там пестиках и тычинках, и вообще как там оно правильно по науке.

Сей факт крайне прискорбен, поскольку играют эту музыку для родных простор родины действительно редко, и при этом играют ее крайне интересно — так, что нисколько не стыдно перед западными единоверцами. Итак, хорошенько смажьте пивом свои фиолетовый ирокез — им придется хорошенько потрясти.

IFK образца 2004 года — это уже вполне зрелые почти десятилетней, так сказать, выдержки. Их бывшее бесхитростно-бру-

тальное гитарное рубилово с примесью электроники значительно эволюционировало, стало разнообразней и, как бы это сказать, взрослей, что ли. Их четвертая по счету пластинка — это та редкая музыка, которая с каждым прослушиванием обретает новые оттенки, усложняется и обогащается новыми эмоциями. Собственно, это и говорит о неординарности записи: с первого прослушивания эта пластинка вызывает самый минимум позитивных впечатлений и становится максимально понятной и приятной на слух только к третьему-четвертому разу. Первое же прослушивание встречает нас незамысловатым, рубленным рецитативом и гитарными рифмами, простыми, как помет инфузории-туфельки. И уже значительно позже начинаешь выделять отдельные интерес-

ные сэмплы и прикольные музыкальные ходы в стиле Placebo. Примерно тогда же начинаешь обращать особое внимание на лирику — несмотря на свой брутальный вид и поведение, ребята сумели наполнить свой альбом стихами такого уровня, что среди отечественных рокеров, и тем более альтернативщиков, с ними может тягаться разве что вундеркинд Дельфин.

Что еще крайне нехарактерно для альтернативщиков, так это то, что петь у ребят получается гораздо лучше, чем бешено рычать. Именно поэтому самыми достойными композициями альбома стали «Побуждение», «Вампиры», «Лиззи-датор», «Гейша-тиффджер».

Резюме: весьма достойный итог творческой карьеры признанных корифеев отечественной альтернативы.



Reamonn: Beautiful Sky

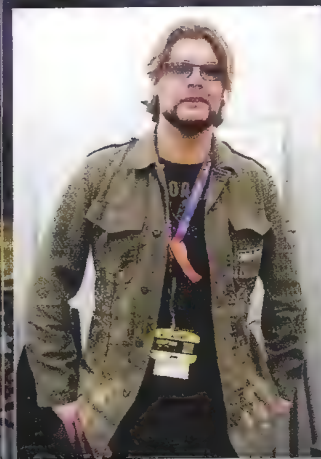


До сих пор мы считали Reamonn нашей персональной находкой и беспрерывно крутили три их альбома в редакционных стенах, тихо радуясь своей находчивости, наблюдательности и музыкальной эрудированности. Но в последнее время о них что-то слишком много говорят и даже начали активно крутить их песни по радио, так что, пока не поздно, мы решили прилюдно признаться в трепетной любви к этим немцам.

Ребята играют в достаточно изысканном и массовом жанре, и далеко не сразу до всех дошло, что немцы не известная немецкая группа. Reamonn делает такую музыку гораздо круче остальных, то, что они сумели заставить заметить себя в жанре, где давно все основательно поделено и спето еще лет десять назад, уже заслуживает солидного респекта. Попсовый

рок — что может быть банальнее? Поэтому ребят незаслуженно не замечали все пять лет их существования, хотя громко заявить о себе им удалось практически сразу. Песня Supergirl из их первого альбома была столь хороша, что сыграла с Reamonn дурную шутку — она стала настолько популярнее группы, ее спевшей, что многие обыватели и даже журналисты на полном серьезе считали, что и сама группа называется Supergirl.

Еще несколько лет подряд Reamonn предпринимали бесплотные попытки выйти из тени собственной песни, записывая альбомы высочайшего качества, но мало похожие



по содержанию от тараканьих хитов, а потому обреченные на провал еще до их выхода. И вот сейчас, спустя годы, то-немцы кропотливые и терпеливые музыканты добились все-таки второго признания — гораздо более тихого, но намного более основательного. Их последний диск Beautiful Sky — не намного лучше того, что



они делали раньше, но он был наконец-то облакан капризным вниманием меломанов и публики и воспринимается по-особому.

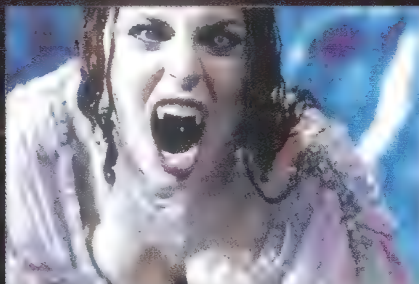
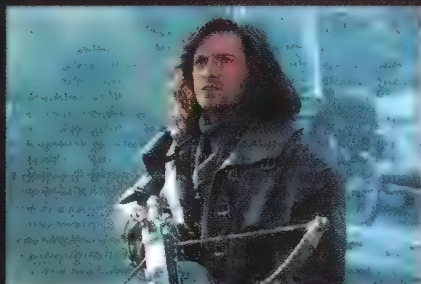
Мягкий рок с легкими электронными вставками, похожий сразу на все подобные группы и ни на одну из них. Идеально мелодичные песни, выверенные до последней нотки, покалуй, даже чересчур прилизан-



ные, они подсаживают на себя сразу и потом не отпускают слушателями. Единственное, с чем я могу их в этом сравнить, — это сборник баллад Scorpions. Хиты, которые сейчас активно ротируются на радио — Allright и Star — только верхушка айсберга. Сам альбом намного сложнее, интереснее и разнообразнее. И все такое умное, изысканное, сложное и профессиональное — ну, просто уши довольно шевелятся.

По ходу, раз уж я так разоткровенничался о Reamonn, простимулирую вас двумя их предыдущими альбомами — Tuesday и Jeanny. Покупайте их себе в лучших музыкальных магазинах и вам обязательно будет счастье. Проверено.





Как бы мы ни хотели этого, но отделаться от мегамена и всей нечисти, воплощенной в одном большом кошмаре, только коротенькой новостной заметкой, опубликованной в прошлом номере, наверное, не выйдет. Уж больно фигура могучая. Вот если бы мы всем нашим редакционным коллективом пришли к однозначному решению, что да, фигня, мол, обычная, тут нечего и говорить, или же да, офигитительно яркий фильм. Так нет же – нас всех аккуратно разделило на тех, кто от фильма плюется, как садовый пульверизатор, и тех, кто точно так же плюется, но уже на тех, кто плюет на этот фильм. Это – самый верный признак того, что

пора открывать новый ворд-овский файл и вписывать в качестве заголовка имя-фамилию образцового борца с нечистоплотностью.

Но прежде чем начать, я хочу настойчиво предложить сейчас и на будущее четко разделять жанры «художественный фильм» и «кинокомикс». Тогда и в кино вы будете ходить чаще и с большим удовольствием, и к новым боевикам будете относиться терпимее, и в личной жизни все наладится. Причем кинокомикс, о котором я говорю, – это совсем необязательно фильм, созданный по мотивам комикса вроде того же «Спайдермена» или «Бэтмена». Это может быть любой фильм, сюжет которого легко изобразить на двух страницах с помощью незамысловатых рисунков и коротких подписей к ним.

Сюжет «Ван Хельсинга» очень прост. Молодой сценарист, страдающий легкой формой разжижения головного мозга, в результате чудовищной ошибки

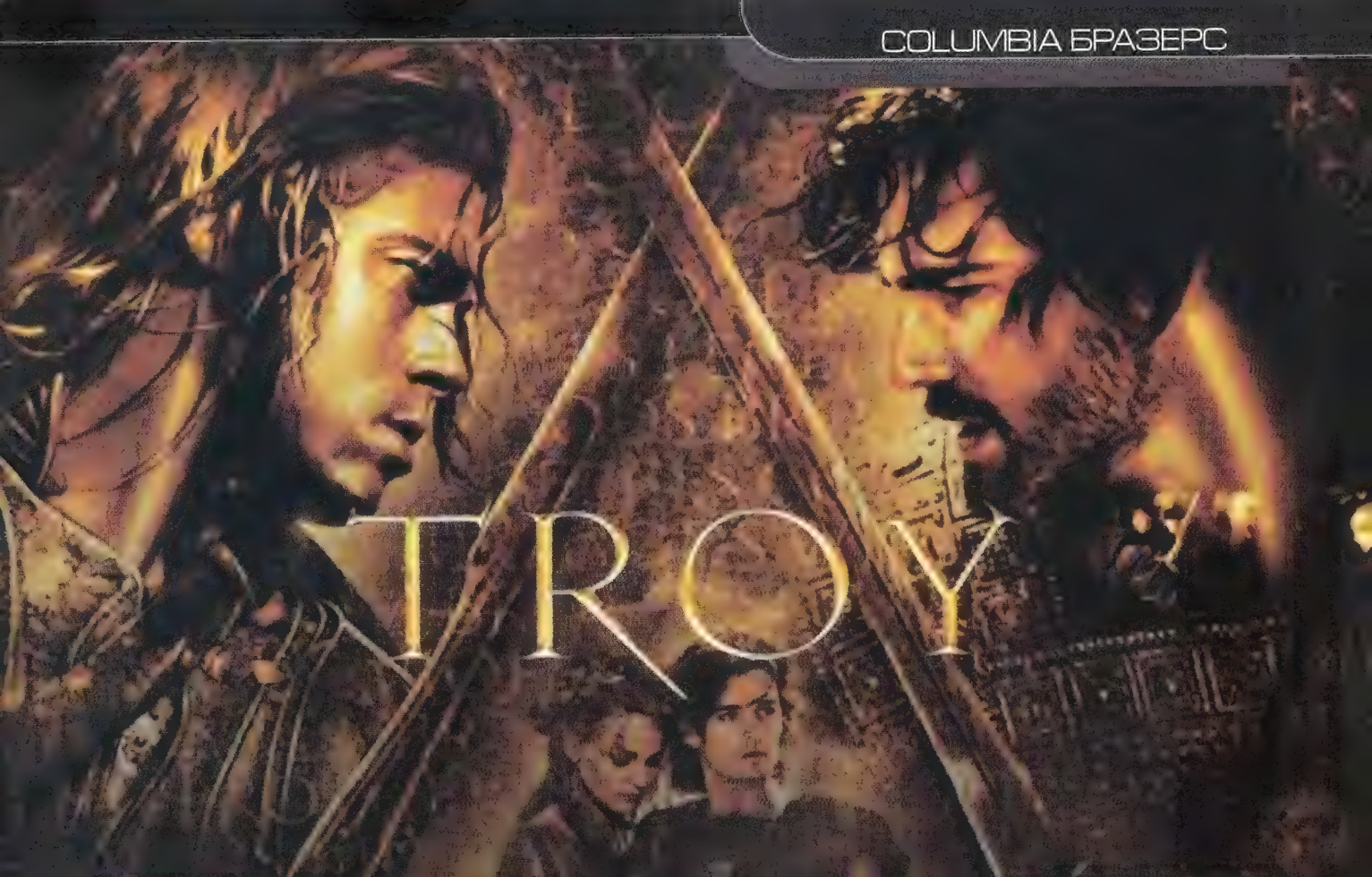
получает от крупной кинокомпании заказ на создание сюжета для нового фантастического блокбастера. Взявшись за дело, он с помощью мощного интернет-поисковика Google открывает для себя героев самых известных страшилок всех времен и народов. Жидкость, которая плещется в его черепе, приходит в жуткий восторг от всех этих горгулий, оборотней, вампиров и франкенштейнов. Он немедленно садится за сценарий и уже через полчаса относит обе готовых странички в студию. Сценарий без всяких поправок принимают, выделяют под это дело немалое количество миллионов и подключают к созданию спецэффектов компьютеры, которые ранее удовлетворяли потребности Пентагона, НАСА, ООН и залетных инопланетян с Альфа-Центавра.

Это, конечно, не дословный пересказ сюжета, но он легко читается между строк. В основном же, мы наблюдаем яркую и продуманную до мелочей байду вроде той, что впаривали нам не так давно в «Лиге выдающихся джентельменов». То же

дикое смешение персонажей из литературной классики и дешевых комиксов, те же повороты так называемого «сюжета», те же безумно мощные спецэффекты и мегасъемки сцен, где все ломают друг другу все имеющиеся кости. В общем-то, даже персонажи кое-где пересекаются. Так что если от «Лиги» вы были в восторге (ну, мало ли), то вам прямая дорога в кассы и на раскладки – «Хельсинг» будет даже поядовитее. Всем остальным советую держаться от него подальше или потреблять в качестве мозгового слабительного, если в башке крепкий запор от напрягов в учебе или работе. Чипсы, пару бутылок пива и задрать ноги на уровень головы.



VAN HELSING



Я, кажется, уже просил вас, чтобы вы меня пристрелили, если я еще хоть раз начну обзор словами «Ребята, это – однозначный хит, всем срочно бежать смотреть»? Просил? О'кей, ну, пускай это будет уже в следующий раз, а этот – точно последний. Потому что по-другому никак.

Итак, начну с главного: ребята, это – однозначный хит, всем срочно бежать смотреть! Июнь-июль – месяцы, традиционно наиболее урожайные на мегахиты. Люди много ходят в кино, производители много хорошего кино выпускают. Но это не должно вас запутать – фильм, которым вы дол-



жны открыть свой летний киносезон – это однозначно, только, без сомнения и само собой, блокбастер «Троя».

Знающие люди говорят, что смотреть фильм необходимо непременно на языке оригинала. Я – человек не знающий, но и так понял, что озвучку делали жертвы экспериментальной стоматологии, дети, больные легочными заболеваниями и солистки хора пенсионерок «Вторая молодость». Это одна беда. Другое дело – то, что именно говорят. Периодически в наших переводчиках просыпалось желание добавить своими силами античности и героизма. Очевидно, ребята на полном серьезе полагают, что древнегреческий – это тот же русский, только слова в предложениях ставятся в случайном порядке. Именно поэтому, наверное, по ходу фильма периодически проскакивают фразочки типа: «Просил как я к Трои воротам не пришел ты Ахилл почему?». Короче, офигенно

антично. Хотя это, конечно же, не прогноз погоды – то, что говорят, не так важно по сравнению с тем, что показывают. Тут, впрочем, у меня тоже были немалые опасения.

Голливудский фильм, который идет три часа и посвящен тому, как в течение нескольких десятилетий представители одного народа отрезают головы представителям другого народа на территории в несколько квадратных километров – это, согласитесь, настораживает. Если вы по ходу сеанса собираетесь сидеть лицом к экрану, естественно. Но создателям удалось пройти по тонкой грани зрелищности, на удивление не приторного пафоса героизма, в меру дотошного следования оригиналу и ацки масштабных батальных сцен, которые захватывают дух ровно настолько, чтобы следующий вдох не был полузадушенным хрипом. Сразу видно, что люди делали кино не ради денег, а ради денег больших, регуляр-



ных и продолжительных. Потому каждая секунда, каждая мелочь в фильме продумана так, что немедленно хочется достать кошелек, заплатить за нее и уволочь домой.

Это, пожалуй, все. Об остальных подробностях фильма узнавайте с белых растяжных экранов.

А кроме того (заметьте), я совсем не использовал в этом обзоре свои любимые выражения «мне показался крайне спорным темп монтажа» и «экспозиция кадров часто выбивалась из концепции», потому что они совсем здесь не нужны. Похоже, на этот раз я все-таки выиграл.

Olmer



Магеллан



Что характерно — лето все-таки наступило, пусть даже не в хорошем смысле этого слова, а поначалу только по календарю, но из вышесказанного вытекает нижеследующее:

1. Пора отдохнуть от учебной/рабочей/бизнесовой.
2. В перерывах между зрелищными поездками попутно можно заняться приобретением «тренингов».

А что есть лучший отдых в условиях нашей реальности? Конечно, поездки! Мы не боимся расчитать все эти дисконфрмации курсов — институтский мирок этим не занимается. Поездки ближе и роднее, конечно, село. Вот вам пример абсолютного счастья от одного из моих коллег, обитателя местной, доступ к интернету с мобильного телефона и обилие теплого чая. Почему чайник? Да потому что это КРУТО!

А, собственно, и затем все это лирическое вступление исключительно для того, чтобы подвести читателя к мысли о том, что информационные технологии в походных условиях есть вещь первостепенной важности. Вы только представьте себе: родовое поместье где-то в Больших Кыблах, бабушка подоила рогатых скотин, дедушка, приняв традиционный

утренний стакан ароматнейшего первача и довольно крикнув, пытается начать разговоры за жизнь и по-лохмине из Ближнего Востока, а ты... Конечно же, играешь! Хоть в «доткер», хоть в Spore, хоть в Gears of War, хоть в Halo, хоть в каком-нибудь компьютерном симуляторе. В общем, ты играешь от души и заставляешь своего собеседника играть тоже.

Какая отсюда вытекает проблема? ... Гарантирован просто бешеный рост в местных магазинах продажки ноутбуков — совсем уж давно по цене (только не надо пытаться в этом деле конкурировать с такими). А парубки в хороших сапогах и свитерах, выходящие утром в дорогу, вообще потеряют сон от зависти, думая, что не так уж продаются — кабанчик, катушка штекера?

Из этого потока подсознания читатель уже должен был догадаться, что речь сегодня пойдет о портативном компьютере, который буржуи любят называть или по-модному «ноутбук», или по-старообрядчески «лэптоп». Наиболее продвинутой молодежью принято считать, что ноутбук — это не совсем для игр. Но, и картридж для PlayStation в него не засунешь, и разогнать его нельзя, и вообще выглядит несерьезно. Но ш! Бывают, господа, такие ноутбуки, перед которыми

серьезные настольные компьютеры просто рыдают в голос!

Прежде чем начать песню об очередном устройстве, зададим наводящий вопрос: что такое... или нет, что такое Магеллан? Не знаете? Я тоже не знаю, но думаю, что то же самое, что и у других студентов, по крайней мере, наличием этого термина я пытаюсь доказать пропуск. Не спрашивайте, где именно, география — не мой конек (хотя стороны света назову четко).

Так вот, наш ноутбук совсем разный называется Magellan (а иначе зачем было заводить эти разговоры про Географию). Однако портативный компьютер — это не пародия, поэтому к нему относятся еще разные шоры и бижутерия. Итого — Magellan 5000!

Magellan представляет собой довольно увесистый (разумеется, пипед «сверхмодной» техники) цвета «серебристый металл» (Если даже облить его лавой для ногтей ядовито-синего цвета, завсегда можно купить в ближайшем соседнем бакалейном с краской, ну, типа такого, как и эти лавы раскрасочные) набор, и придать компьютеру полноценный торжественный вид. При этом продажная стоимость практически не упадет, если не проявлять фанатизма.

Особенно радуют сверхъяркие экраны светодиоды, встан-

ленные везде, где только можно, — тоже очень современная фишка (по крайней мере, модным детям косякам на признают). Возгласы «Ты дывы! Памвонка!» обеспечены однозначно.

Ноутбук выглядит довольно здоровым — типа «дисконт-оффис-машин». Аппарат оснащен экраном с диагональю 15,2 дюйма — для портативного компьютера, конечно, вообще огромный экран. Магеллан достаточно качественно выполнен — экран, клавиатура, корпус, кнопки, крышка и комплектность во всем. Однако экран, если выключить, и в Сьюте глаза довести, останется только рассмотреть и цвета, как и было до того, что вообще не было портативности. Это, конечно, тоже не

че — обзор ноутбука,

а не фотомонтаж. Клавиатура ноутбука раскладная. В смысле, откидывается. В смысле, она есть. Кнопки довольно большие, не промажешься. Цветовая гармония, процесс, подорожная

без пролива

на корню – ноутбук серебристый, кнопки белые...

Из интересностей – комбо-привод DVD-CD-RW, а также такая полезная вещь, как кнопки автономной проигрывалки: при выключенном аппарате

и на-
личии

ком-
пакта

в приводе
можно запросто

заслушать
аудиокомпакт

без включения
компьютера.

Из особых интересностей следует отметить весь арсенал необходимых портов – хоть электрочайник по USB подключаешь, хоть бетономешалку по FireWire. Ну вот, общим видом овладели, теперь и подробности не надо упускать. Так, вдохнули, успокоились. Дыхание ровное, желудок мягкий, пульс нормальный. Ноутбук построен на основе платформы Intel Centrino, что

означает наличие процессора Intel Pentium M, набора логики (это такие штучки недалеко от процессора) Intel 855 и модуля беспроводной связи Wi-Fi.

В данном случае имеем процессор с частотой 1,5 ГГц – этих «лошадиных сил» с головой хватает для того, чтобы посмотреть кино на DVD, а также расставить акценты, к примеру, в Quake III Arena и выяснить, откуда есть пошла земля русская. Кроме то-

го, присутствует видеоадаптер nVidia GeForce FX 5200 с памятью в 64 мегабайта – это опять же к вопросу о «квэике». Разрешение, которое вытягивает эта карта на экране данного ноутбука – 1280x854 точек.

У видеокарты есть разъем TV-OUT, что позволяет легким движением руки подключить к этой вражеской технике дедушку «Черно-Белую Версию» и посмотреть, ну, хоть концерт Rammstein, что-ли. Дедушка немцев должен оценить сильно, ставлю что угодно.

Одна из наиболее хакерских фишек – модуль беспроводной связи. Это такая вещь, которая позволяет отдельно взятому тебе, владельцу вот такого ноутбука, завести компанию таких же безумцев и пользоваться сетью без всех этих напрягающих проводов.

Как вишенка на торте, имеется беспроводная оптическая мышь – довольно увесистый приемник, прицепленный к USB-порту ноутбука, и собственно сама мышь, которую юзер дергает в ладошку и волею судьбы соединяет с любимой девушкой.

Итого: описана идиллическая картина, подразумевающая наличие портативного компьютера Magellan 55W. Покупателям партий от 10 000 штук, наверное, скидку дадут...

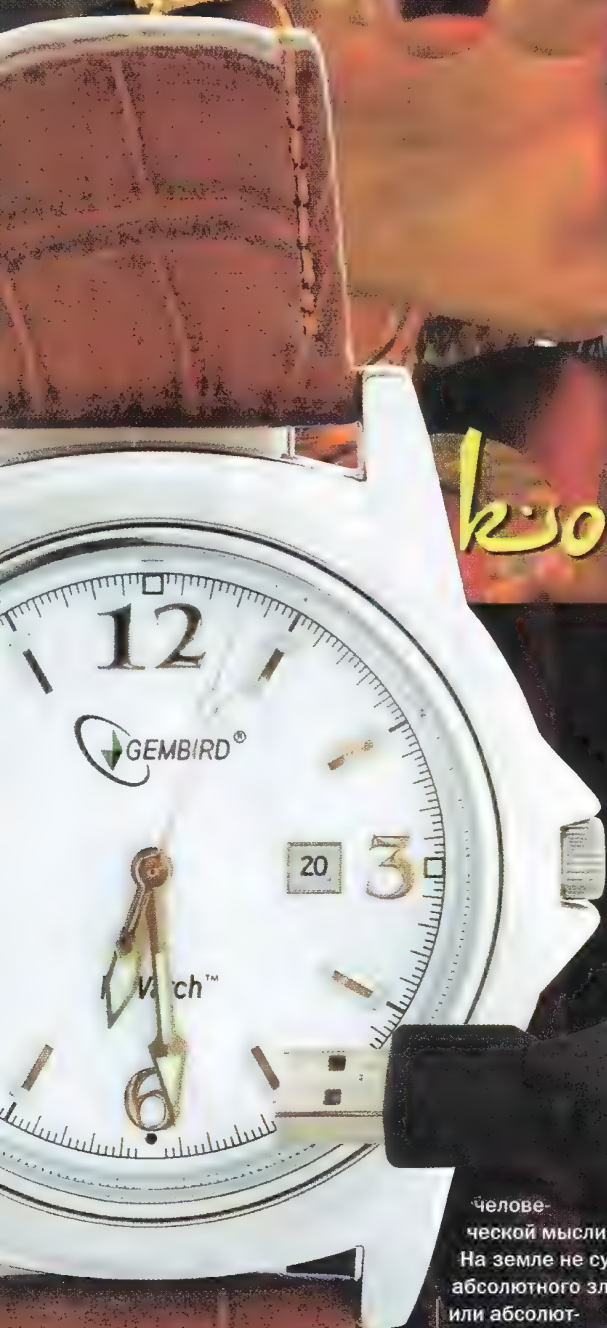
Евгений Патий

mailto:ch@ch@comlab.com

Ноутбук Magellan 55W
предоставлен компанией
«ВЕРСИЯ»

Не когска жетсе,

komporbiki ras?



Привет all! Сегодня (впрочем, как и всегда) я буду рассказывать о чудесах техники и достижениях

в нашем мире все так перемешалось! Возможно, поэтому столь популярны у нас устройства типа all-in-one (для тех, кто плохо в школе учился, перевожу – «все в одном»). Никого уже не удивишь фотокамерой, которая может снимать видеоролики, или же холодильником, подключенным к интернету, однако народ продолжает извращаться. На сегодняшний день последний писк моды – часы со встроенной флэш-памятью.

Всё, пипл, «ролексы» уже не котируются. Ну что за приколы платить бешеные бабки за дорогие часы, если, кроме как показывать время, они ничего не умеют?! Другое дело, когда в любой момент под рукой (или на руке – как вам больше нравится) есть флэшка!

Эти чудеса техники производит компания Gembird (большие затейники эти ребята). Мне попались 3 модели часов

Человеческой мысли. На земле не существует абсолютного зла или абсолютного добра –



(смотрите фотки), но в природе они исчисляются десятками разновидностей. Такие девайсы отличаются друг от друга, во-первых, объемом памяти, во-вторых, дизайном, а еще – способом подключения к компьютеру. Начнем по порядку.

Объем памяти часов (непривычно звучит, да?) варьируется от 32 Мб до 1 Гб. Судя по тем моделям, которые лежат у меня на столе, часики ориентированы на людей разных социальных прослоек – от тинейджеров до серьезных дядек в пиджаках. Хочешь выглядеть серьезно – вот тебе строгие часы с железным браслетом, или можно занять часики с кожаным ремешком – для солидности, а можно купить навороченный девайс в пластиковом корпусе – это чтобы быть стильным. В общем, часы на любой вкус.

Теперь – о том, каким образом их втыкать в компьютер. Опять-таки есть несколько вариантов, а точнее, два. В более солидных (судя по внешнему виду) моделях сбоку есть разъем мини-USB, посредством которого и происходит подключение к ПК. В комплекте с устройством поставляется переходник с USB на мини-USB, выполненный в виде рулетки. Кстати, удобная вещь – занимает мало места, кабель сам по себе сворачивается в катушку и его можно свободно носить в кармане. Однако если задуматься, то в этом кроется и неудобство, так как все время приходится таскать с собой вот этот вот кабель. А если его потеряешь?

Придется тратить время и деньги на покупку нового шнурка.

В связи с этим намного более удобным представляется мне второй вариант подключения: в ремешок часов уже вмонтирован USB-кабель! Это как раз молодежный вариант. Где бы ты ни был, подключиться к ПК можно без особых проблем. Кабель внешнего вида не портит, и стильного и продвинутого парня видно за километр. В общем, рулет 4ever.

Что касается записи информации, то здесь все проще простого. Собственно, работа с часами ничем не отличается от работы с обычной флэшкой: подключаешь их к ПК, Windows XP и 2000 сами определяют с «дровами», а для других операционных «дров» лежат на диске, поставляемом с часами.

Что еще интересного можно рассказать об этом девайсе? В комплекте поставляется специальная криптографическая программа. Что означает это «Шо?» и «Га?»?. Повторяю: криптографическая. Это значит программа для шифрования данных. Запомни и в следующий раз не делай такое страшное лицо!

Так вот, утилита называется U-STORAGE и помогает защитить ваши данные от посторонних глаз (ну, типа, если ты дал другу котлы потаскать, а в них твоя сделанная домашка сохранена, то списать он ее не сможет). Работает программа следующим образом. На ПК устанавливается U-STORAGE, затем с ее помощью создается защищенный раздел на флэшке. Вводится пароль (до восьми символов), и после этого можно смело копировать секреты родины на диск. Для того чтобы потом прочитать заши-

фрованную информацию, надо снова запустить программу и ввести пароль, если вы его не забыли. Ну, а если память уже не та, что в молодости, и пароль утерян, тогда «уфс!». Придется

флэшки в часы было изъято примерно 30 грн.

Рульные часики предоставила компания K-Trade.

Дмитрий Костюк
dima@comizdat.com

форматировать раздел и создавать новый... Естественно, все данные при этом потеряются.

На этой оптимистической ноте позволюте откланяться. Напоследок скажу, что такие часики с объемом памяти в 128 Мб (наиболее популярный вариант на сегодняшний день)

стоят около 380 грн. (в зависимости от дизайна). По-моему, это совсем недорого, особенно если учесть, что аналогичных объемов флэшка стоит около 250 грн., а часы – не меньше сотни. Так что за работу по засовыванию



Наводоропы Radeon 9550



Наступило лето! Теперь, наконец, можно спокойно посидеть и пошпилить, не боясь, что кто-то будет капать тебе на мозги. Но что делать, если видеокарта уже не тянет новых игр с мощной графикой, а так хочется? Неужели надо долго копить денежки? А может, есть на рынке достойные решения за разумную цену?

Это и поможет выяснить наша статья. Итак,

сегодня в нашу тестовую лабораторию попала видеокарта производства PowerColor под назва-

нием:

Radeon 9550.

И мы, естественно, постараемся разобрать ее по косточкам и выяснить, что сегодня предлагает ATI на рынке Low-End-видеоадаптеров. Начнем с внешнего вида. Устройство упаковано в красивую цветную

коро-

бочку, внутри которой наблюдаем два диска. На одном из них находятся драйверы, а на другом – программа WinDVD 4. Также есть инструкция на разных непонятных языках, которая поможет тем, кто знает эти языки, понять и сам девайс. Да, комплект поставки пугает своим богатством®. Трудно сказать, является ли это недостатком, поскольку устройство

бюджетное, а дополнительные приколы, как известно, увеличивают его стоимость.

А теперь подробнее остановимся на самом устройстве. Карта сделана довольно качественно. Насчет монтажа никаких нареканий нет. На задней панели девайса есть три выхода: VGA, DVI-I и S-Video, что, в принципе, уже стало стандартом. Видеоадаптер имеет 256 Мб памяти DDR SDRAM, модули которой расположены с обеих сторон платы. Такой объем памяти – конечно, приятный факт, но лично я сомневаюсь, что это даст значительный прирост производительности. Это больше похоже на маркетинговый ход, так как известно, что для подобных видеокарт

что такая память может стабильно работать на реальной частоте 200 МГц (эффективная частота в режиме DDR – 400 МГц). Забегая вперед, скажу, что память уже работает на данной частоте, следовательно, всех любителей разгона ожидает небольшой облом. Графический процессор «общается» с памятью по шине шириной 128 бит. Из вышесказанного следует, что пропускная способность шины равна 6,4 Гбит/с.

А теперь перейдем непосредственно к GPU. Чип имеет маркировку Radeon 9550, но естественно, никто не стал изобретать велосипед. На карте используются такие же процессоры, что и на Radeon 9600, но только частота их понижена до 250 МГц. Скорее всего, это экземпляры, не дотянувшие по своей частоте до того, чтобы носить гордое имя Radeon 9600, хотя тут есть варианты. На процессоре установлен небольшой алюминиевый радиатор с активной системой охлаждения. Это вызывает некоторое недоумение, особенно если вспомнить, что даже «старший брат» – Radeon 9600 – имеет в основном пассивное охлаждение. Видеокарта может работать в режимах AGP 4X и 8X, а также имеет полную аппаратную поддержку DirectX 9.0 и OpenGL 1.5, что вполне естественно, учитывая сказанное выше.

Установив видеокарту, можно перейти непосредственно к тестированию. Да, тут стоит сказать пару слов о тестовой платформе: центральный процессор – Intel Pentium 4 3,0 ГГц FSB 533 МГц Hyper Threading Enabled, оперативная память –

наибольшим сдерживающим фактором является пропускная способность памяти, а не ее количество. Если внимательно присмотреться к маркировке, можно увидеть, что это память производства MIRA, имеющая время выборки 5 нс. Путем несложных арифметических вычислений получаем,

| 3D Mark 2001 SE | |
|------------------------|-----------|
| Разрешение | Результат |
| 640x480 | 10023 |
| 800x600 | 7804 |
| 1024x768 | 6407 |
| 1280x1024 | 4632 |
| 1600x1200 | 2668 |
| 3D Mark 2003 build 340 | |
| Разрешение | Результат |
| 640x480 | 2877 |
| 800x600 | 2216 |
| 1024x768 | 1722 |
| 1280x1024 | 1241 |
| 1600x1200 | 722 |

2 модуля PC 3200 DDR SDRAM takeMS по 512 Мб каждый, материнская плата – ASUS P4C800 (Intel 875 chipset), наш тестовый видеоадаптер PowerColor Radeon 9550 256 Мб DDR, а также жесткий диск Western Digital WD800 80 Гб UltraATA 100. Программное обеспечение – это операционная система по умолчанию – Microsoft Windows XP Professional Service Pack 1, DirectX 9.0b, драйвер системной логики Intel Chipset Installation Utility 5.00.1012, драйвер видеоадаптера ATI Catalyst 4.5. В тестировании использовались тесты 3D Mark 2001 SE, 3D Mark 2003 build 340, Quake III Arena demo four, Unreal Tournament 2003 demo dm-asbestos. Результаты этих тестов вы можете увидеть в приведенных таблицах.

Я думаю, эти результаты говорят сами за себя. Карта дает очень неплохие показатели для своего уровня, а в некоторых тестах она превосходит даже более дорогие модели. Что касается работы видео-

карты в режиме 2D, то здесь ATI, как всегда, на высоте.

Итак, можно сделать следующий вывод: новый продукт от ATI удался. Теперь дело за малым – за ценой, по которой его собираются продавать. И если она (цена) будет невысока, то устройство может стать очень популярным. А учитывая поддержку всех последних наворотов, можно говорить о том, что девайс актуален сейчас и останется таковым в ближайшем будущем.

Естественно, выбор, как всегда, остается за пользователем. В любом случае появление новых продуктов ведет к увеличению конкуренции. А конкуренция всегда была на пользу потребителям – только из-за нее мы и получаем все классное оборудование по более низким ценам.

Алексей Хабаров
hac@comidat.com

Видеокарта PowerColor Radeon 9550 предоставлена компанией K-Trade.

| Quake III Arena demo four | |
|---------------------------|-----------|
| Разрешение | Результат |
| 640x480 | 270,1 |
| 800x600 | 204,5 |
| 1024x768 | 133,2 |
| 1280x1024 | 86,4 |
| 1600x1200 | 60,1 |

| Unreal Tournament 2003 | |
|------------------------|-----------|
| Разрешение | Результат |
| 640x480 | 205,78 |
| 800x600 | 146,57 |
| 1024x768 | 98,74 |
| 1280x1024 | 64,45 |
| 1600x1200 | 37,33 |

Cheats + Hits

Disciples 2: Rise of the Elves



Чтобы ввести код, нужно во время игры нажать Enter и в открывшейся консоли попытаться набрать следующие бредни, украденные из старых рокерских песен:

- **MONEYFORNOTHING** – собственно деньги и реально for nothing;
- **BORNTORUN** – ходим, и ходим;
- **HELP!** – здоровье;
- **WEARETHECHAMPIONS** – мы – чемпионы!;
- **LOSER** – мы – не чемпионы;
- **STAIRWAYTOHEAVEN** – тот, кто ведет по счету, выигрывает;
- **HERECOMESTHESUN** – открыть карту;
- **PAINTITBLACK** – закрыть всю карту;
- **LIFEISACARNIVAL** – оживить всех убитых;
- **ALLALONGTHEWATCHTOWER** – можно смотреть на войска противника;
- **ANOTHERBRICKINTHEWALL** – за один ход можно делать несколько апгрейдов;
- **GIVEPEACEACHANCE** – перемирие;
- **BADTOTHEBONE** – всеобщая война;
- **COMETOGETHER** – альянс со всеми игроками;
- **JUMP** – добавляет экспы войскам партии;
- **INVISIBLETOUCH** – невидимость;
- **LETSDOTHETIMEWARPAGAIN** – переход к следующему дню.

Gangland

Нажимаем тильду, открывается консоль, вводим коды:

- **cheat irissuxx** – сообщение Yes!;
- **cheat kidiseeeverything** – отключить туман войны;
- **cheat wowitsgreattobetheboss** – режим бога;
- **cheat youbetterpay** – дает сто тысяч денег.

Можно вызывать разных персов:

- **cheat alienprophets** – псевдо-полицейский;
- **cheat iwillmakethefamilyrich** – адвокат;
- **cheat iwillripyourarmsoff** – Enforcer;
- **cheat youlittlehottieyou** – Seductress;
- **cheat pocketsfullofdough** – бизнесмен;
- **cheat youliverlandedoverthere** – парень с базуккой;
- **cheat youhadbetterwearkevlar** – «черная вдова»;
- **cheat thegreatvassilizaitsev** – снайпер;
- **cheat trustmewithyourlife** – телохранитель;
- **cheat iknowodintoo** – ниндзя;
- **cheat ihavetenpoundfists** – Super Bouncer;
- **cheat likeatonofbricks** – гранатометчик;
- **cheat youwillbestunned** – наемный убийца;



- **cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine** – вор;
- **cheat iwilltakecareofyou** – Big Momma.

Nitro Family

Во время игры нажимаем тильду, после чего можно вводить коды. Для отключения кода нужно ввести его повторно.

- **NITRO GOD** – режим бога;
- **NITRO GIVEALL** – все оружие и патроны к нему;
- **NITRO GIVEMONEY** – дает 999999 денег;

- **NITRO KILLALL** – мгновенно убивает всех врагов;
- **NITRO FLY** – режим полета;
- **NITRO GHOST** – режим призрака;
- **NITRO REFRESH** – восстановить здоровье;
- **NITRO CHANGELEVEL** – перейти на следующий уровень;
- **NITRO SPEED #** – установить скорость игры. # может быть числом от 1 до 10.

Besieger (Осада)

В игре нажать клавишу ~ (тильда), появится консоль. После этого можно посмотреть весь список всех доступных команд, введя команду **com-mands**. Чтобы увидеть их все, можно нажимать Page up и Page down. Находим нужный код (они все понятны), вводим, нажимаем Enter, наслаждаемся результатом.

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Нажимаем Enter, после чего можно вводить коды:

- **cheat reveal 1** – открыть карту;
- **cheat nuke** – сбросит ядерную бомбу;
- **cheat bird** – сбросит wild bird;
- **cheat finish** – закончить строительство всех зданий в очереди;
- **cheat die** – уничтожит все выделенное;
- **cheat age** – показать или сменить эпоху;
- **cheat safe** – вокруг столицы появляются пушки;
- **cheat achieve** – показать достижения;
- **cheat ally [who]** – создать с указанной нацией альянс;
- **cheat peace [who]** – мир с указанной нацией;
- **cheat war [who]** – война с указанной нацией;
- **cheat defeat [who]** – указанная нация проигрывает;
- **cheat victory [who]** – указанная нация выигрывает;
- **cheat age [age] [who]** – показать или изменить эпоху для указанной нации.

«Шпили!»

Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 7 (32), липень 2004 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактор
О. Лішук

Літературний редактор
А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне
верстання
О. Заславська

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами
О. Сепітій

Служба розповсюдження
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 22.06.2004.

Наклад 20 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №04-3691

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.ganicenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

| | |
|---------------------|----------|
| 1С Україна | 2-я обл. |
| Шпили! | 3-я обл. |
| Samsung Electronics | 4-я обл. |
| Альфа М | 3 |
| DiaWest | 5 |
| Hewlett Packard | 7 |
| ZyXEL | 11 |
| IP Telecom | 29 |
| Silver.Com | 41 |

SAMSUNG

СПРОБУЙ. ЯКЩО НАСМІЛИШСЯ

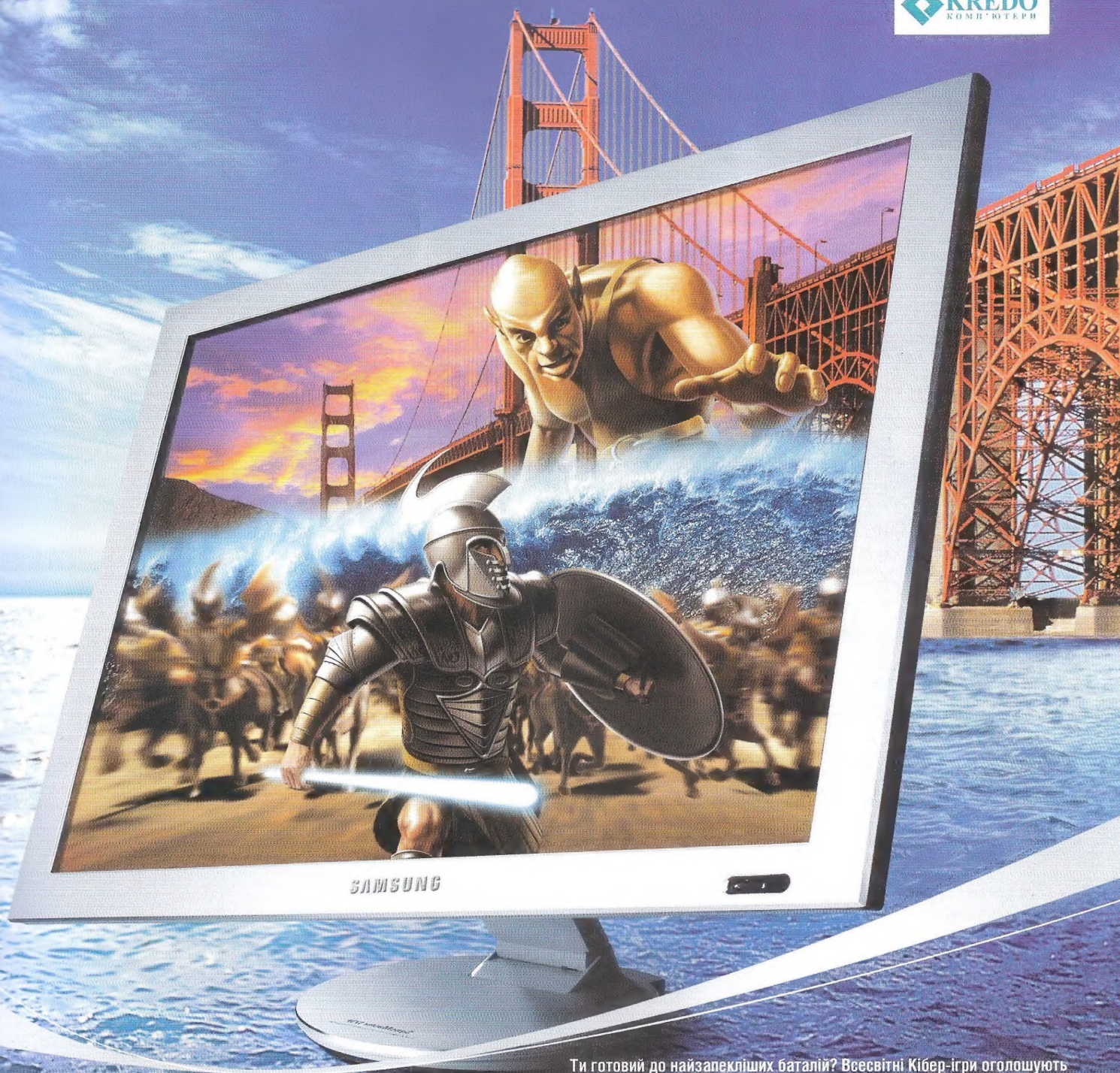
Всесвітні Кібер-ігри в Україні

Офіційний партнер:

intel

Технічний партнер:

KREDO
КОМП'ЮТЕРИ



Інформаційні спонсори:

NETWORK • UKRAINE
FM • GALA
RADIO

Мир зв'язи
CHIP

BitTech

ШПИЛЬ!

WCG
WORLD CYBER GAMES

www.wcg.com.ua

Ти готовий до найзапекліших баталій? Всесвітні Кібер-ігри оголошують набір гладіаторів — зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua до 25 червня і візьми участь у відбірковому регіональному турі:

3-4 липня • Дніпропетровськ. Комп'ютерний клуб „Кібер Світ”. (пр. Гагаріна, 19/1)
• Донецьк. Комп'ютерний клуб „UltimA”. (вул. Горького, 148)

10-11 липня • Одеса. Комп'ютерний клуб „Ангар 18”. (вул. Вел. Арнаутська, 52)
• Львів. Комп'ютерний клуб „С-клуб”. (пр-т Чорновола, 101)

17-18 липня • Київ. Комп'ютерний клуб „С-клуб” (Бесарабська площа, Метроград)
• Харків. Комп'ютерний клуб „Сігма”. (вул. Гв. Широнинців, 41-Б)
• Сімферополь. Комп'ютерний клуб „Фортрес”. (вул. Севастопольська, 114)

Найкращі візьмуть участь у всеукраїнському фінальному бою, що відбудеться з 30 по 31 липня в Києві.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



SyncMaster 152X, 172X НОВИЙ СИНОНІМ ШВИДКОСТІ



Рідкокристалічні монітори SyncMaster 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів. Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster 152X, 172X – моделі моніторів, які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань. Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

Нехай інші погоджуються на менше.



Алґрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ
ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ